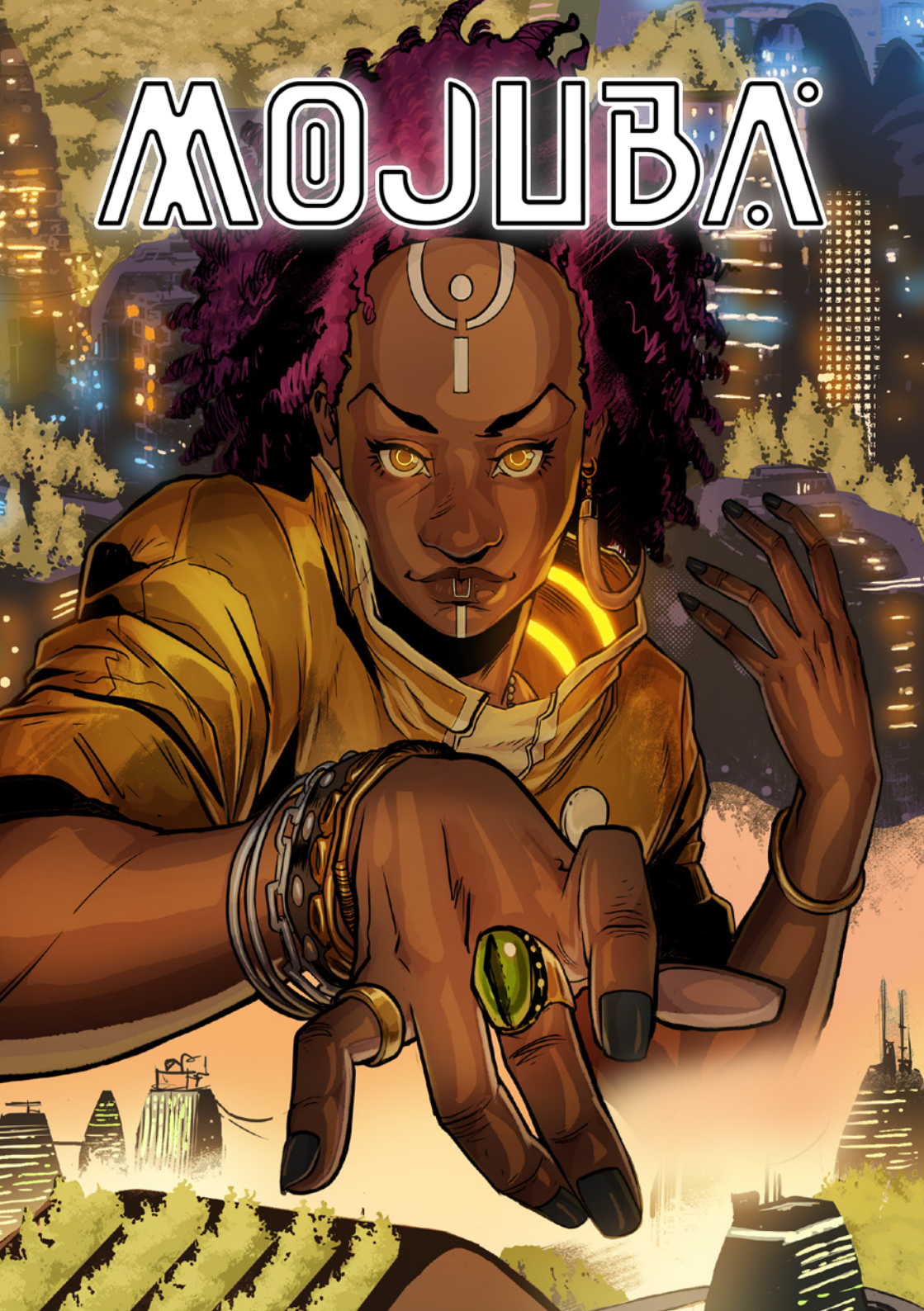


МОЈУВА





Mojubá

MOJUBÁ

Design da Primeira Edição: Lucas Sampaio · **Editoração:** Lucas Sampaio

Desenvolvimento: Lucas Conti e Lucas Sampaio · **Revisão:** Rogério Saladino, Leonardo Himura

Direção de Arte: Leonardo Himura · **Arte da Capa:** PJ Kaiowá · **Artes Internas:** Dani Bolinho,
Deoxy Diamond, Lucas Nascimento, Luiz Torreão, Marcos Paulo e Magoxy Studios

Editores: Leonardo Parracho, M.Carvalho, Nath Bê · **Produtor Associado:** Hiram Alem

Editor-Chefe: Leonardo Himura

Agradecemos especialmente a todas as pessoas que acreditaram em Mojubá em seu processo de criação. Esse mundo é de vocês!

Todos os direitos desta edição são reservados à IndieVisível Press. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito da editora.



  indievisívelpress  indievisívelp

Agradecimentos **vii**

Prefácio **viii**

◆ **Introdução**

Pilares **2**

O que é RPG? **3**

Afrofuturismo **3**

Quilombos **3**

Egúns **4**

Kiumbas **4**

Crias **5**

◆ **Cenário**

O que é Mojubá? **8**

Nizamba, a criação de Mojubá **8**

O Nascimento dos Crias **8**

Organização **9**

Política **9**

Transporte **9**

Economia e Trabalho **10**

A vida em Mojubá **10**

A Lei **11**

Cultura **11**

Búzios **11**

Tecnologia **12**

Encruzilhadas **13**

Máximas de Mojubá **14**

Organizações **17**

◆ Bairros

Makossa **24**

Tenerê, o grande deserto **30**

Dergraundi, o subterrâneo **36**

Rubá, o grande rio **42**

Ossaima, a mata **48**

Orum, o outro mundo **54**

◆ As Regras

Mecânica Básica **62**

Atributos **62**

Axé **64**

Condições **64**

Ejó	65
Recuperando Energias	66
Herança	66
Trampo	66
Gambiarra	66
Testes	67
Disputa	69
A melhor forma	69
A pior forma	70
A Conversa	70
Rolando dados	70
O Tempo	70
A Narrativa	71
Boas práticas de jogador	72
A Sessão Zero	73
Evoluindo	74
Exemplo de Jogo	75
Exemplo de Jogo (Abordagem Livre)	76

◆ Montando seu Cria

Entendendo o Quilombo **80**

Criação **80**

Local **80**

Tradição **82**

Busca **82**

Montando seu Cria **84**

Herança **84**

Criando sua Herança **85**

Iní **86**

Zeguns **88**

Trampos **89**

Gambiarra **94**

Papiro de Gambiarras **95**

Técnicas **99**

Aliado **100**

Regra Opcional: Mandingas **101**

◆ Os Orixás

Ojisé, O Andarilho **106**

Sisun, A Mudança **108**

Odé, O Caçador **110**

Olu–Rubá, A Junção **112**

Udelê, O Fim **114**

Ayá, A Arquiteta **116**

O Esquecido **118**

◆ **As Feras**

Yagara **122**

Karko **123**

Kuru **124**

Ogara **125**

Miloda **126**

Ukongo **127**

◆ **Griotagem**

Griô **130**

Mandamentos do Griô de Mojubá **130**

Ações de Griô **132**

Pessoas de Mojubá **134**

Resolvendo problemas **135**

Criando uma aventura em Mojobá **137**

Gerador de Arcos **138**

Gerador de Locais **140**

Gerador de Encontros **141**

Gerador de Encruzilhadas **146**

◆ **Adversários**

Dificuldade **158**

Dano **158**

Condições **158**

Habilidades **159**

Criando Adversários **159**

◆ Agradecimentos

Lucas Conti

Do primeiro esboço de Mojubá até aqui, minha vida mudou completamente. Agradeço à minha família que nunca entendeu muito bem o que eu fazia mas sabia que eu fazia algo, e por isso acreditaram em mim. Todos os amigos que viveram grandes aventuras comigo (dentro e fora do rpg) e também aos apoiadores e à comunidade maravilhosa que construímos nesse 2 anos, vocês são demais! Agradeço imensamente ao Lucas Sampaio, que comprou esse ideia desde o começo e foi até o fim com ela, sem você Mojubá não passaria de um rascunho no papel. À IndieVisível, que fez das tripas coração pra Mojubá sair e me botaram debaixo da asa deles. Por fim, agradeço ao Lucas Conti do passado. Só nós sabemos o que a gente passou.

Lucas Sampaio

Agradeço aos meus pais, por me darem todo o suporte e confiarem em mim diariamente. Sem eles, eu não teria conseguido chegar até aqui. À minha família em geral, e especialmente ao meu tio Junior, que apoiou o projeto sem nem saber do que se tratava, e sempre ajuda como pode. Às minhas amigas Fernanda, Paula e Alana, que comentavam sobre as páginas que eu enviava para elas. Agradeço também à Marina, que me acompanhou (e me aguentou kk) durante as últimas etapas da diagramação do livro. Por fim, não posso deixar de agradecer ao Conti, meu amigo de anos e autor da obra, que confiou em mim para dar vida a este incrível projeto. Amo todos vocês.

◆ Prefácio

Quando lá nos idos da gloriosa década de 70, o mundo se reinventava de mil maneiras, Gary Gygax e Dave Arneson talvez nem fizessem ideia do portal que estavam abrindo. Ao expandir as regras de um war game qualquer, eles acabaram criando um universo inteiro, que seguiria nas décadas seguintes, em constante evolução.

Como jogador na adolescência, eu nunca soube dar uma definição exata ao que significava de fato rpg, em geral a tradução literal – jogo de interpretação de personagem – era suficiente pra mim, mas deixava os curiosos com mais dúvidas ainda, então eu dizia que era um negócio meio teatro e meio jogo de tabuleiro .

Essa expansão maravilhosa, tal qual a gerada pelo Big Bang, nos trás agora **Mojubá**, uma (na verdade várias) experiência fantástica, que enriquece com novas cores esse universo tão rico em possibilidades, mas que vez ou outra, acabou reproduzindo limitações do mundo real. Pois bem, nada melhor do que em um sistema onde se pode ser quem se quiser ser, ter também a possibilidade de se ser quem se é. Pegue seus dados, junte-se aos crias, prepare sua ginga e bora salvar o quilombo.

Emicida

CAPÍTULO

INTRODUÇÃO

◆ Pilares

Esse jogo é sobre o futuro, mas também é sobre o passado. Afrofuturismo é sobre isso no final das contas: ancestralidade, comunidade, espiritualidade. Dá para dizer que esses são os pilares que me fizeram escrever Mojubá. É também um jogo sobre fazer a coisa certa. Lutar contra injustiça, salvar os necessitados, destruir o preconceito, ajudar a construir um mundo melhor. Mojubá é sobre isso.

Mojubá é para cima, para os lados e para baixo. É o fundo do rio e o limite do céu. Mais do que uma cidade, Mojubá é uma ideia, um local construído pelos Ancestrais, onde o nosso povo pode viver livre. Aqui, Mandinga, Tecnologia e Natureza encontram harmonia: árvores se fundem com arranha-céus e a energia espiritual abastece maravilhas tecnológicas que dividem espaço com seres tão antigos quanto o próprio tempo. É uma cidade de caminhos metálicos, orixás poderosos, pessoas coloridas, segredos antigos e espíritos perigosos. Em Mojubá existe sempre algo fantástico a ser descoberto, mas também algo perigoso a ser encarado.

◆ O que é RPG?

Mojubá é um jogo de interpretar papéis que deve ser jogado com a imaginação e dados comuns de seis lados (d6), além de papel e caneta. Para jogar Mojubá, reúna um grupo de dois a seis amigos. Um deles fará o papel de **Griô**. Ele terá a função de apresentar o mundo, trazer desafios interessantes e interpretar personagens que não são dos jogadores. O restante fará o papel de jogador e interpretará os **Crias**, que irão interagir com o mundo, criar laços com os personagens interpretados pelo Griô e resolver os problemas que forem colocados em seus caminhos.

◆ Afrofuturismo

Mas que raios é isso de Afrofuturismo? É difícil definir, mas, trocando em miúdos, é um movimento artístico e literário que visa deixar as narrativas da África e seus descendentes ao redor do mundo como protagonistas. Tem inspiração temática em mitologias, músicas e histórias desses povos. Tudo isso com elementos de ficção científica e fantasia.

◆ Quilombos

São agrupamentos de pessoas que compartilham os mesmos costumes, rituais e crenças. Podem ter os mais variados tamanhos e formas, desde algumas pequenas casas na beira do rio, um grupo de nômades do deserto e até mesmo Baobás enormes com várias pessoas morando em seu interior. Quilombos recebem esse nome em homenagem aos nossos ancestrais, que lutaram para que pudéssemos ser livres.

◆ Egúns

Egúns são os espíritos que vivem em Mojubá. Podem possuir as mais variadas formas: um espírito amigável com cheiro de mato que vende frutas na feira, uma árvore falante, uma pessoa com aparência completamente humana (exceto pelas guelras) ou até mesmo o espírito perneta e trapaceiro que invade a fiação e deixa todo o Quilombo sem luz.

Já houveram atritos entre humanos e egúns em Mojubá. São seres que pensam, agem e existem de maneiras diferentes. A relação exige esforço de ambas as partes para o entendimento mútuo e para que a coletividade seja mantida, afinal, ambos fazem parte de Mojubá.

◆ Kiumbas

Nem tudo são rosas em Mojubá, e um problema recorrente são os Kiumbas. Kiumbas são egúns que se alimentaram de emoções ruins e ficaram mais poderosos, manifestando as máculas que assolam os habitantes da cidade. Geralmente possuem uma cor vermelha espectral, agem de forma extremamente violenta e podem aparecer a qualquer hora e em qualquer lugar. Um grupo de pessoas aterrorizadas com algo pode gerar um Kiumba feito de terror, muita gente passando fome pode criar um Kiumba faminto conhecido como Mapinguari e assim por diante. É aí que entram os **Crias**.

◆ Crias

São pessoas que recebem o toque dos Orixás e manifestam suas Heranças na forma de poderes fantásticos. São seis os Orixás que criaram Mojubá, e dizem que eles escolheram os Crias para manter o bem-estar da cidade, embora muita gente duvide disso.



CAPÍTULO

O CENÁRIO

◆ O que é Mojubá?

Mojubá é o mundo, e o mundo é Mojubá. Mojubá foi pensada como uma cidade, mas pode ser uma nação ou até mesmo um continente. Para todos os fins, é nela que vocês irão viver suas aventuras.

É uma cidade de prédios enormes e árvores maiores ainda. É uma cidade onde a arquitetura tradicional ainda tem seu lugar. Estátuas ancestrais erguem-se imponentes e vielas escondem maravilhas e segredos.

◆ Nizamba, a criação de Mojubá

Mojubá sempre foi. "Criação" é a palavra humana que mais se aproxima da descrição da gênese desse local, mas a realidade é que os Orixás a fizeram no início, no meio e no fim do tempo. Mojubá quer dizer eterno. Sempre existiu, e quando o deixar de fazer, renascerá. Isso é Nizamba.

◆ O Nascimento dos Crias

Mojubá se expandiu, cresceu e mudou. Cresceu tanto que seus limites escapavam dos olhos vigilantes dos Orixás. A coletividade e a ancestralidade aos poucos iam se perdendo, mas o astuto Andarilho bolou um plano. E se o poder dos Orixás pudesse ser espalhado? Levando-o aos pontos afastados da cidade, as pessoas se lembrariam de como as coisas eram? Assim surgiram os Crias. Eram crias do povo, da terra, e dos Orixás. Eram Crias de Mojubá e levavam a esperança onde quer que fossem. O local então aos poucos recordava de como era ser uma junção que formava o inteiro e se tornou um novamente. Essa história é chamada de Imô, o segundo nascimento.

◆ Organização

Mojubá se divide em seis grande distritos: **Tenerê, Dergraundi, Makossa, Rubá, Ossaima e Orum**, cada um deles com seus próprios costumes e tradições, colorindo a cidade. Dentro deles ainda existem vários Quilombos e comunidades menores.

◆ Política

Mojubá é administrada pelo Conselho dos Seis, um grupo de líderes escolhidos por votação popular para representar cada distrito. A cada cinco anos, ocorre uma nova eleição e novos representantes são eleitos. Por baixo dos panos, uma miríade de facções ainda controla pequenos bolsos de poder que se espalham por toda a cidade.

◆ Transporte

Mojubá é um lugar enorme, com ruas labirínticas e passagens escondidas. O que não quer dizer que não tenha um bom transporte público. A rede de trens que conecta a cidade como uma teia de aranha é o principal meio de transporte do povo da cidade. Os trens acolhem Egúns que outrora vagavam sem rumo e buscavam um corpo para possuir, dando-lhes um lar. Dos transportes individuais, bicicletas motorizadas são o (com perdão da ironia) carro chefe, os carros são raros e vistos como ultrapassados, usados principalmente pelas forças da lei. Além disso tudo, a cidade ainda passou por mudanças para que pudesse se tornar mais “caminhável”, sem falar das perigosas Encruzilhadas que conectam pontos distantes de Mojubá.

◆ Economia e Trabalho

Mojubá fornece moradia, comida, roupas, educação e cultura para seu povo. Noções monetárias foram abolidas e a cidade passa por um processo de transição. O trabalho é feito para si e para a sua sociedade e todos os Trampos estão no processo de ser tornarem igualmente valorizados. Ainda existem algumas poucas grandes corporações, que se mantêm de pé através tramoias burocráticas (geralmente arquitetadas por Adzé). O povo também faz escambo de Gambiarras e outros bens em menor escala, no melhor estilo de “rolo”.

◆ A vida em Mojubá

A vida na cidade é colorida e diversa. Desde o Quilombo de pescadores que vivem nas costas de um enorme pirarucu navegando o Rubá até uma turma de estudantes que faz trabalho de campo com curupiras no alto da maior árvore da cidade, os habitantes dividem o espaço com verdadeiras maravilhas. Aqui você pode encontrar na mesma rua uma loja de roupas ornamentadas com Búzios que emitem luz e uma empresa que fabrica computadores de Axé com capacidades de processamento que dariam inveja a um certo vale que trabalha com silício.

Crianças brincam de pula-pula na barriga de um Egún Pança de Tambor sob o olhar atento dos adultos do Quilombo. Crias lutam com criaturas perigosas em vielas escuras, e seres mágicos cantam e dançam sambas compostos pelos próprios Orixás.

◆ A Lei

Mojubá é uma cidade que, apesar de estar caminhando para um mundo melhor, ainda tem problemas. As Engrenagens são Crias de **Ayá**, que têm a Herança do metal e a usam para patrulhar a cidade e trazer a ordem (ou uma noção distorcida dela). São especialmente rigorosos com outros Crias, por acharem-nos muito instáveis. O **Fosso** é a prisão de Mojubá. Localizada em algum lugar de Ossaima, dizem que o Fosso é na verdade a barriga de um Kiumba selado e adormecido. Ela serve tanto para Éguns quanto para humanos, e aqueles que forem condenados ao fundo dele ficam num estado dormiente pela duração da pena.

◆ Cultura

Em Mojubá, a cultura é tão diversa quanto seu povo. Mas existem certas coisas que são universais. Na música, o rap, o funk, o samba e o jazz são os ritmos mais populares. Afrobeat, reggae e dub também não ficam para trás. No vestuário, quanto mais colorido, melhor: a cultura mojubana considera a aparência como uma das maiores formas de expressão.

◆ Búzios

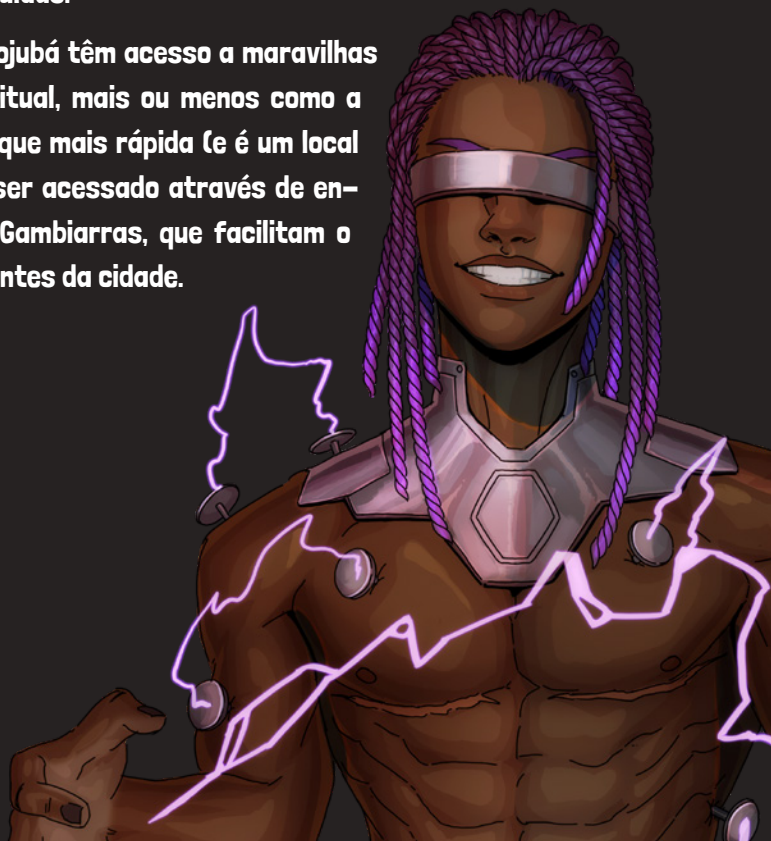
Essas conchas esbranquiçadas são tão antigas quanto a própria cidade. Usados em adereços e rituais, os búzios são um dos principais símbolos da cidade. Sempre foi sabido que eram carregados de Axé, e também que eram o único meio de comunicação com os orixás. Eles vem sendo usados como fonte de energia e são extraídos do fundo do rio Rubá.

◆ Tecnologia

Em Mojubá, o Axé tem um papel muito importante: ele incrementa a tecnologia. A internet é mais rápida, a medicina é mais avançada, os veículos são mais velozes. Tudo isso graças ao Axé dos ancestrais que permeia a cidade.

Nos últimos anos, Mojubá foi chacoalhada pela descoberta do processo que extrai a energia dos Búzios, o que tem causado uma revolução tecnológica na cidade. Todo dia novas maravilhas são criadas, e muita gente está interessada nesse tipo de tecnologia, para bem ou para mal. Os Búzios são extraídos do fundo do Rio Rubá, e estações de extração já começaram a ser construídas.

Os moradores de Mojubá têm acesso a maravilhas como a Rede Espiritual, mais ou menos como a nossa internet, só que mais rápida (e é um local que existe e pode ser acessado através de encruzilhadas), e as Gambiarras, que facilitam o dia a dia dos habitantes da cidade.



◆ Encruzilhadas

Encruzilhadas são portais dimensionais que ligam dois pontos de Mojubá. Elas são práticas na mesma medida em que são perigosas, já que passam por mundos desconhecidos e guardam todo tipo de estranheza. São remanescentes das viagens do Andarilho e, por isso, aparecem de forma aleatória pela cidade.

Elas surgem aleatoriamente, e muitas vezes causam problemas e efeitos inesperados. São uma das principais causas de acidente na cidade, além de serem responsáveis por um grande número de desaparecimentos. Existem também aqueles que dedicam suas vidas às encruzilhadas, seja explorando-as para caçar artefatos antigos e valiosos, seja para traçar seus padrões (se é que podemos chamar assim) e usar seu transporte para benefício próprio. Entrar em uma delas é sempre uma experiência estranha, você pode se deparar com um oceano imenso, uma floresta de doces ou até mesmo um templo ancestral. Há quem diga que o próprio Andarilho pode ser visto vagando, se você tiver sorte.

◆ Máximas de Mojubá

Urbanidade

Mojubá é uma cidade. Tem becos, tem pichações, tem gente que pula a catraca, tem gente que toma umas na sexta-feira depois do trampo. Boa parte das aventuras irão se passar saltando no topo de prédios, correndo pelas ruas e se escondendo em vielas.

Um futuro não tão distante

Apesar dos avanços tecnológicos incríveis, como ciborgues e energia limpa, pessoas ainda usam transporte público e têm serviços comuns.

Um futuro que está melhorando

Mojubá ainda tem problemas. Talvez a fome ou a falta de moradia não sejam tão proeminentes assim, mas ainda existem. A busca por energia limpa ainda se faz presente, principalmente com as novas descobertas que envolvem **Búzios**. Mojubá é um bastião de esperança para um futuro melhor.

Natureza

Em Mojubá, não é incomum que um prédio seja atravessado por uma árvore, que uma capivara divida as ruas com carros ou que as araras sejam mais numerosas que os pombos. A natureza encontra lugar no caos do dia a dia da cidade. Ainda assim, existe uma certa dificuldade em manter o equilíbrio. É comum a natureza reclamar o seu lugar em meio a cidade e a cidade testar os limites da natureza. É uma relação delicada que exige trabalho e dedicação. A fauna e flora estavam ali antes de Mojubá e agora é a metrópole que deve se adequar às exigências, e não o contrário.

Os Orixás construíram Mojubá

Os seis Orixás foram mortais um dia. Após sua ascensão ao poder, decidiram criar Mojubá como um local onde seu povo pudesse viver livre.

Búzios são a nova forma de energia

Búzios sempre foram uma parte importante da cultura de Mojubá. Usados como ornamentos, artefatos mágicos e muitas vezes como moeda de troca, era sabido que essas pequenas conchas tinham um poder espiritual muito forte. Alguns anos atrás, uma estudiosa descobriu uma forma de extrair o Axé dessas conchas, e desde então uma verdadeira revolução tecnológica começou na cidade. Todos os dias surgem novas gambiarras movidas ao Axé dos Búzios, e isso desperta o interesse de muita gente.

Coletividade

Mojubá é um jogo sobre coletivo. Todos os Grias vem do mesmo Quilombo e trabalham em conjunto para o bem geral. Não é um jogo sobre ganância ou acúmulo de poder.

O CENÁRIO

ORGANIZAÇÕES

◆ Regatas Pretas

Esse grupo revolucionário desafia o status quo da cidade e prega que não deve haver submissão aos homens ou aos Orixás. A regata preta é o símbolo máximo da liberdade e da luta contra a repressão.

Líder: As Regatas Pretas não têm um líder. O modelo de organização é anárquico.

Objetivos: lutar contra qualquer tipo de dominação; dar suporte aos que tiveram suas vidas afetadas pelos kiumbas.



◆ Engrenagens

A força policial de Mojubá atua em todas as áreas da cidade, cumprindo ordens até o final. Com seu domínio do metal, os membros do grupo são extremamente eficientes no que fazem. Eles têm o segredo de como fazer alguém receber uma Herança.

Líder: Nozizwe é a comandante das forças dos Engrenagens. Uma mulher dura e que nunca volta atrás no que diz.

Objetivos: promover a ordem, custe o que custar; cumprir as ordens até o final.

◆ Ribeiro Ltda.

A indústria que promete trazer o futuro para Mojubá é a principal responsável pela extração de Búzios no rio Rubá, mesmo que isso signifique passar por cima de uns e outros.

Líder: Ernesto Ribeiro é o CEO da companhia. Ele é um Cria de Sisun que tem poderes de lava. Diz ele que tudo que faz é pelo bem da “\$ociedade” de Mojubá.

Objetivos: lucro.

◆ Yami

Esse grupo de Mulheres Mandingueiras existia desde antes do início da cidade. Dotadas da habilidade de se transformar em Urubus, atuam em conjunto com os Egúns. Sabem tanto sobre o mundo dos humanos quanto do

mundo espiritual e alguns dizem que estão conspirando contra os Orixás.

Líder: Mãe Xongá também é conhecida como a Urubu-Rainha.

Objetivos: as Yami trabalham para elas e não tomam lados, por isso, ninguém sabe o que realmente desejam.

◆ Terno Branco

São pessoas comuns, mas que lutam contra a injustiça na cidade de Mojubá. São professores, dançarinos, vendedores e diversos outros. Atuando sob o véu da noite e se reunindo em bares boêmios, prezando sempre pela malandragem como forma de lutar contra a tirania, usam da irreverência como arma de protesto. Seu cumprimento secreto é “boa noite, moço”.

Líder: Seu Zé é líder do Terno Branco. Alguns dizem que ele enganou os Orixás para conseguir poder e agora sempre ajuda os necessitados. Se eles tiverem um isqueiro para acender seu cigarro, é claro.

Objetivos: lutar contra a tirania; promover a boemia.

◆ A Barca

É um grupo extremista que prega que os Orixás e Egúns devem servir à humanidade. Seu ódio se estende também aos Crias que se recusam a entrar em suas fileiras. Fazem uso de Gambiarras com Egúns acoplados para ampliar seu poderio militar. Existem boatos sobre eles serem capazes até de remover a Herança de um Cria.

Objetivos: Derrubar os Orixás, Dominar Egúns e Tomar o controle de Mojubá.

Líder da Barca

OTOKO

Otoko é uma pessoa metódica. Ela nasceu com a habilidade de Remover a Herança de Crias e colocá-las em outros seres. Dizem que quando ela rouba uma Herança, o poder fica salvo em formato de disco.



◆ Chapéu Preto

Um grupo de seguidores do Esquecido realiza rituais para que seu Ori-xá possa ser liberto. Os membros doam metade de sua vida e, em troca, recebem poderes relacionados à fumaça. Produzem propaganda sobre o Esquecido e buscam convencer a população de que ele foi injustiçado. Sequestram crianças para que possam ser criadas dentro de suas fileiras.

Líder: Cobra é o primeiro sacerdote do Esquecido. Dizem que ele tem centenas de anos e que pode trocar de corpo de tempos em tempos.

Objetivos: trazer o Esquecido de volta; adquirir cada vez mais influência entre a população.

◆ Acadêmicos

A prole da Faculdade de Mandinga é um grupo de estudantes e professores que trabalham em prol da ciência. Sempre de jaleco (com marcas de ácido, queimadura, mordidas...) e óculos de proteção, eles são muito focados em seus próprios assuntos para se envolver em todas as tretas de Mojubá, e isso causa mais mal do que bem.

Objetivos: adquirir conhecimento; fazer experiências, mesmo que algumas sejam... questionáveis.

Líder dos Acadêmicos

A REITORA

Reitora Awa é a inventiva reitora da faculdade e líder dos Acadêmicos. Sempre parece estar fazendo 1000 coisas ao mesmo tempo e não consegue ficar mais do que 10 segundos focada em uma só. Mas, por trás dos grossos óculos, dizem que se esconde a maior mente de toda a cidade.



An illustration of a person with purple hair, wearing a red jacket and a backpack, standing on the edge of a dark blue rooftop. The person is looking out over a cityscape. In the foreground, a large, dark blue building with a large window is visible. To the left, a large, green, bushy tree grows from the rooftop. In the background, several tall, orange-brown buildings are visible under a bright, hazy sky. The overall style is a mix of digital art and illustration.

CAPÍTULO

BAIRROS

Existem seis grandes bairros em Mojubá,
embora existam inúmeros Quilombos.
Cada bairro tem suas tradições
únicas e seu próprio bioma.

Makossa

Makossa é a região central da cidade de Mojobá. Ela é o ponto onde a cidade toda se encontra, numa explosão de misturas.

Coisas a saber

- ◆ Prédios grandes e árvores maiores ainda.
- ◆ Barulhenta, toda esquina tem uma música ao vivo diferente.
- ◆ Cheia de becos e vielas que levam aos mais diversos lugares.
- ◆ Seu subterrâneo é tão vivo quanto sua superfície.
- ◆ Tudo mesmo pode ser encontrado na Grande Feira.
- ◆ A linha férrea preenche o lugar como uma teia de aranha.
- ◆ A Praça dos Ancestrais reúne enormes monumentos dos fundadores da cidade.
- ◆ A Biblioteca das Folhas Secas tem livros mais antigos que a cidade.
- ◆ Todo tipo de experimento maluco pode ser encontrado na Faculdade de Mandinga.
- ◆ Espíritos antigos vivem no Labirinto das Árvores.

◆ Locais de Makossa – Role 1D6



A Praça dos Ancestrais



A Faculdade de Mandinga



A Biblioteca das Folhas Secas



O Bar do Zé



O Labirinto das Árvores



A Grande Feira

A Praça dos Ancestrais

Um grande parque com estátuas monumentais dos Orixás. Aqui é o ponto em toda a cidade onde a conexão com os Orixás é mais forte. Muitos vêm para cá para ofertar os Ebós, que devem ser deixados aos pés das estátuas. Existe aqui um monumento para cada uma das entidades: Uma amulheta, uma tocha, um arco, uma fonte, um cristal e uma engrenagem.

A Faculdade de Mandinga

O campus principal dessa instituição fica em Makossa, um enorme prédio marrom, cuja estrutura foi feita de barro. Aqui existem diversos setores e milhares de alunos. Sempre tem alguma explosão ou alguma criatura sobrenatural fugindo.

A Biblioteca das Folhas Secas

Uma biblioteca espiritual que sempre muda de lugar. Se encontrá-la entre os becos de Makossa já é difícil, conseguir entrar é uma tarefa por si só. O Bibliotecário, que é a entidade responsável pela biblioteca, não é facilmente convencido e é muito cuidadoso com as obras que se encontram aqui.

O Bar do Zé

Aqui é o point de Makossa, onde todo mundo se reúne pela boemia. Também dizem que aqui é a sede dos Ternos Brancos.

O Labirinto das Árvores

Esse labirinto verde bem no meio de Makossa ainda é envolto em mistério. Dizem que quem entra aqui nunca sai e que bem no centro do labirinto existe uma árvore capaz de trazer os mortos de volta à vida.

A Grande Feira

Quando é dia de feira, ela ocupa a maior avenida de Makossa e se estende por quilômetros e quilômetros, tão grande quanto um bairro. Precisa de algo? Na feira você acha. Mas não se engane, perder aqui costuma ser tão fácil quanto achar, e dizem que uma pessoa nunca visita a mesma barraca duas vezes.

◆ Figuraças

Science Chico

Professor da Faculdade de Mandinga. É frontman de uma das maiores bandas de Mojubá: Os Caranguejos do Manguê. Por ser um docente muito querido, ele tem sempre mil alunos para orientar, apesar de sempre alegar que seu tempo é muito curto.

Abi

Uma figura misteriosa no meio de Makossa, muita gente se pergunta quais as suas reais intenções. A verdade é que Abi é portadora de um artefato antigo: um amuleto que permite controlar Kiumbas, e tenta viver escondida para evitar que ele caia em mãos erradas.

O Bibliotecário

Um tucano gigante que tem sempre uma resposta na ponta da língua, o Bibliotecário tem sede de conhecimento, e não há nada que ele ame mais do que seus tomo empoeirados.

Guaretê

Espírito que toma forma de um Lobo-guará, vive no Labirinto das Árvores e é o único que sabe como sair de lá.

Enicida

Este Egun com cabeça em formato de fita é um dos artistas mais famosos de Mojubá. Começando nas batalhas de rima, ele ascendeu até o status de celebridade, sem esquecer das raízes.



FATOU

Ela é a espalhafatosa dona da Grande Feira, gosta de usar vestimentas elaboradas e trocar de cabelo toda a semana. Começou como uma simples vendedora de perfumes, mas conseguiu se tornar a principal cabeça por trás das inúmeras barracas do lugar. Dizem até mesmo que ela está envolvida com grupos de procedência duvidosa de Mojubá. Volta e meia ela pede a ajuda de Crias para que busquem artefatos raros nos cantos mais diversos da cidade.

Tênerê

O Grande Deserto

Tênerê é o grande deserto de Mojubá, e fica nos limites da cidade. Suas areias carregam mais do que aparentam.

Coisas a saber

- ◆ A areia é muito escura.
- ◆ A maioria das coisas quer matar você.
- ◆ Fica no limiar da cidade e as autoridades não dão muita bola para o que acontece nele.
- ◆ A água é a principal moeda.
- ◆ Os vermes são inimigos notáveis e aliados poderosos.
- ◆ Oásis são ponto de disputa.
- ◆ Existem segredos antigos escondidos sob a areia.
- ◆ Muitas oficinas mecânicas encontram lar no Tenerê.
- ◆ Tem cheiro de ferrugem.
- ◆ Os Quilombos daqui são nômálicos.

◆ Locais de Tenerê – Role 1d6



O Primeiro Oásis



Cemitério dos Vermes



Oficina de Akan



Biblioteca de Papiros



Labirinto das Dunas



Sítio Arqueológico

O Primeiro Oásis

Dizem que aqui foi o primeiro local onde o Andarilho parou para matar sua sede. A água aqui é plácida, e as comunidades ao redor se beneficiam grandemente dela. Aqui se encontram as únicas comunidades sedentárias do Tenerê.

Cemitério dos Vermes

Os vermes do deserto são mais antigos que os Orixás e moldaram o mundo. Pelo menos é isso que os Griôs dizem. No cemitério jazem os corpos monumentais dessas criaturas. Algumas pessoas vivem aqui, e, pela sua energia espiritual alta, muitos espíritos ficam zanzando para cima e para baixo.

Oficina de Akan

Akan é provavelmente a melhor mecânica da cidade, e sua oficina tem uma placa torta e é cercada de cactos. Se a corrente da sua bike soltou ou se seu bastão de combate está travando, você traz para que Akan resolva.

Biblioteca dos Papiros

As lendas contam que aqui foi onde o Andarilho gravou as primeiras histórias sobre o mundo. Esse conjunto de torres guarda segredos antigos e informações valiosas. Para entrar aqui é preciso negociar com os espíritos que guardam o local.

Labirinto das Dunas

É o nome geral para a maior parte de Tenerê. A infinidade desértica. Quilombos nômades percorrem toda sua extensão, guiando-se através das estrelas.

Sítio Arqueológico

Ruínas de um império ancestral meio soterradas pela areia. Aqui se encontram os mais diversos aparatos de tecnologia que se perderam nas areias do tempo. Ninguém sabe sua real extensão.

◆ Figuraças

Akan

Mecânica especializada na construção de Golens. Sua oficina fica escondida nas dunas e tem cheiro de... bom, de oficina.

Tembo

Bibliotecário, conhecedor da antiga arte da confecção de papiros, os antecessores dos panfletos.

Kapo

A pastora de vermes. Tem uma afinidade especial com essas criaturas. Alguns dizem que ela é Cria.

Sai

Mandingueira especializada em uso dos espíritos. Dizem que está atrás de um em especial...

Rastejador

Dizem que esse espírito nasceu de um punhado de areia que se revoltou contra o calor. Rastejador paga bem por qualquer informação do mundo fora de Tenerê, já que, por algum motivo, ele não pode deixar o deserto.

Binti

Arqueóloga chefe das expedições às Ruínas dos Ancestrais. Está perto de fazer uma descoberta importante.



AMANDA SANKARA

Amanda foi uma das melhores alunas da Faculdade de Mandinga, e hoje conduz a mais importante pesquisa arqueológica de Mojubá, desvendando os segredos das ruínas do deserto. Desconfiada e extremamente inteligente, por muitas vezes ela se preocupa mais com os livros do que com o mundo real. Sua Herança de manipulação de areia lhe rendeu o pseudônimo de Sankara do Deserto. Ela busca pessoas que possam auxiliar em suas expedições deserto adentro.

Dergraundi

O Subterrâneo

Dergraundi é a contraparte subterrânea de Makossa, e também o maior bairro de Mojobá, sua extensão total é desconhecida.

Coisas a saber

- ◆ A melhor música de Mojubá está aqui. Bandas de rua são extremamente comuns.
- ◆ Cristais roxos iluminam o local. Dizem que são parte do corpo de Udelê.
- ◆ A sede do Chapéu Preto fica em uma de suas galerias cavernosas
- ◆ Existe um perigo adormecido selado em suas profundezas.
- ◆ Aquíferos são populares e atraem pessoas de toda Mojubá por suas águas cristalinas.
- ◆ Aqui é o local ideal para achar utensílios perigosos.
- ◆ Sua extensão total é desconhecida, e existem inúmeros túneis inexplorados.

◆ Locais de Dergraundi – Role 1d6



Jardim Roxo



Barracão da Tia Ciata



Piscinão



Paredinhas



Teatro dos Palmares



Feria Rápida

Jardim Roxo

Os cristais nascem aqui, e a energia aqui é tão poderosa que alguns até mesmo ganham vida, tomando a forma de animais cristalinos, que passem livremente pelo local. Crias de Udelê tem o costume de treinar suas Heranças aqui, e alguns seguidores do Orixá se dirigem para cá no final da vida, para que possam retornar ao solo.

Barracão da Tia Ciata

O ponto que originou todo samba em Mojobá, a cabana da Tia Ciata é maior por dentro do que por fora e é um verdadeiro museu da música. Os melhores instrumentistas de Mojobá são encontrados aqui.

Piscinão

É uma parte do aquífero que formou um lago enorme. A galera vem aqui pra curtir e ouvir um som. A água é tão pura que dizem até mesmo ter propriedades de cura. No fundo do piscinão existe uma passagem que leva até o Orum, mas pouca gente tem coragem de mergulhar até lá, devido aos rumores de um monstro aquático.w

Paredinhas

É o Quilombo mais antigo de Mojobá e ainda guarda a tradição de tempos antigos. Tem esse nome por suas habitações serem escavadas nas paredes de pedra de Udela.

Teatro dos Palmares

Todo artista de Mojobá já sonhou em se apresentar aqui. Com capacidade para 20 mil pessoas, o palco mais famoso da cidade atrai gente de todos os cantos. Aqui também ocorrem importantes reuniões políticas da cidade, com as assembléias e votações.

Feira Rápida

Uma feira que aparece tão rápido quanto some. Aqui você encontra produtos que geralmente não acharia na superfície, como dispositivos ilegais e artefatos perigosos.

◆ Figuraças

Perigo

Vendedor (alguns usariam o termo “contrabandista”) dos mais diversos produtos. Sempre envolvido em algum esquema.

Doutora Ynawa

Naturalista especializada nas propriedades curativas das lesmas. Uma mulher da ciência.

Mil Olhos

Um espírito antigo com olhos espalhados por todo corpo, exceto no rosto. Tem olhos espalhados por toda a cidade e costuma vender informações por um preço alto.

Dandara

Uma criança que comanda um grupo de espíritos perdidos. É uma líder nata e também meio chatinha.

Zumbi

Um organizador cultural de Dergraundi. Qualquer roda ou festa tem dedo dele. Dizem por aí que tem escravos, mas é mentira.



TIA CIATA

Fundadora do samba de Mojobá, Tia Ciata é tão antiga quanto a cidade, e alguns a consideram uma Orixá. Sempre acompanhada de seu Miró, um instrumento de corda em formato de espelho, a musicista passa a maior parte do tempo compondo. Devota fervorosa de Olu-Rubá, ela tem a capacidade de controlar a água. Está sempre buscando novas histórias para transformar em canção, e por vezes pede que Crias a levem fora de Dergraundi para buscar inspiração.

Rubá O Grande Rio

Rubá é o maior rio da cidade, e seu corpo da espaço para um bairro de mesmo nome

Coisas a saber

- ◆ Várias ilhas preenchem sua extensão.
- ◆ Os Búzios se encontram no fundo do rio, e isso chama a atenção de muita gente.
- ◆ A tradição da arte com cerâmica é forte.
- ◆ A água é sempre amarronzada.
- ◆ Criaturas desconhecidas nadam em suas profundezas.
- ◆ Pequenos afluentes do rio adentram na cidade como teias de aranha.
- ◆ Jangadas são o meio de transporte mais comum.
- ◆ O rio está secando, e alguns dizem que é pela extração excessiva dos Búzios.
- ◆ As tensões estão aumentando devido à implantação das Centrais de Extração de Búzios.

◆ Locais de Rubá – Role 1d6



Arquipélago Majó



Vila Iara



Porto



Boca do Diabo



Pata do Caranguejo/Central de Extração de Búzios



Prainha

Arquipélago Majó

Este local é a junção de várias pequenas ilhas que derivam do mesmo Quilombo. Tem uma tradição fortíssima de esculturas de cerâmica e seus habitantes costumam uni-las com Mandinga para criar Gambiarras, como os Golens.

Vila Iara

Esse Quilombo é composto por várias casas suspensas sobre o rio. Os seus moradores são ótimos pescadores e têm a tradição de caçar as enormes serpentes do rio.

Porto

O local onde os jangadeiros e barqueiros se reúnem. Aqui você sempre vai conseguir encontrar alguma informação, mesmo que a maioria seja história de pescador.

Boca do Diabo

Uma caverna subaquática que tem escritos antigos incrustados nas paredes. Dizem que é guardada por um Ipupiara e lá dentro existe o primeiro Cria de Olo-Rubá, quando ainda era apenas Rubá.

Pata de Caranguejo

Essa área pantanosa é lar dos maiores caranguejos de Mojubá, e existe um Quilombo aqui que tem como tradição o cultivo dessas criaturas. A alguns meses foi implantada uma Central de Extração de Búzios, o que tem causado conflito com os habitantes locais.

Prainha

Uma grande faixa de areia ao longo do rio que é área de lazer de toda Mojubá. Quiosques, música alta e tudo mais são encontrados aqui.

◆ Figuraças

Ogu

Líder do Quilombo de Majó, ela é apaixonada por esculturas e está sempre acompanhada de dois Golens de cerâmica. Domina a antiga arte de dar vida a tudo que ela esculpe com a lama tirada do fundo de Rubá

Kaçaru

O jangadeiro mais veloz do Rubá, Kaçaru atua levando pessoas e bens para cima e para baixo. Conhece os segredos do rio como ninguém.

Ipupiara

Esse Egún guarda a entrada da Boca do Diabo. Geralmente é arisco, mas, se forem levadas as oferendas certas, ele pode negociar. Parece metade gente, metade peixe, mas não é nenhum dos dois. Dizem que todas as criaturas que habitam o rio são seus filhos.

Mauê

O melhor criador de caranguejos da região. Com seu braço metálico em forma de garra que imita os animais que ele tanto admira, organiza eventos como corridas e lutas desses animais.

Bia Ribeiro

Filha do dono da Ribeiro Ltda., ela está sempre de óculos escuros e traz o tópico empreendedorismo para qualquer conversa. Atualmente tenta convencer o povo de Rubá que a estação de extração de búzios irá trazer inúmeros benefícios para o lugar.



DRAGÃO DO RIO

Esse Egún de Rubá costuma pescar nas noites sem lua. Quando os Outros invadiram Mojubá, Dragão lutou bravamente, e os Orixás o abençoaram por isso. Agora tem o poder de controlar as correntes e ventos. Está tentando construir um barco capaz de navegar por toda Mojubá, seja na água ou no ar.

Ossaima

A Mata

Ossaima é a floresta de Mojubá. Estava aqui antes da cidade e vai continuar depois dela.

Coisas a saber

- ◆ A floresta tem olhos e ouvidos. As vezes boca também.

- ◆ O território é traiçoeiro, aqueles que não o conhecem se perdem facilmente

Animais maiores que o normal vagueiam pela mata. É comum

- ◆ encontrar aves do tamanho de carros e onças do tamanho de elefantes.

- ◆ Muitos Quilombos são construídos no topo das enormes árvores, afim de evitar os perigos do solo.

Frutas mágicas conhecidas como Manomí são capazes de

- ◆ conceder Heranças elementais temporárias àqueles que á consomem.

- ◆ Uma escrita antiga que ainda não foi decifrada está presente em diversas construções antigas.

- ◆ Um dia, houve uma cidade em Ossaima. O tempo a apagou.

◆ Locais de Ossaima – Role 1d6



Palmares



Lágrima de Umbôko



Seta de Odé



Casa de Matabi



Sofrimento de Hoiã



Ruínas de Arangi

Palmares

O maior Quilombo de Mojubá é também o primeiro. Aqui foi o local onde o primeiro grupo de pessoas se estabeleceu. As casas suspensas nas árvores, o complexo sistema de travessias feito de cipó e o Egún de fogo que protege esse quilombo são remanescentes de uma época em que era perigoso existir.

Lágrima de Umbôko

Umbôko era mais que gente e menos que Orixá. Isso atraía a inveja de muitos à sua volta. Umbôko tinha um fraqueza: não podia ficar fora de casa quando era noite sem lua. Sabendo disso, embebedaram Umbôko e o fizeram dormir ao relento. Quando a noite caiu e a lua sumiu do céu, mataram-no a sangue frio. Umbôko, antes de morrer, chorou, pedindo ajuda aos Orixás, mas apenas Olu-Rubá ouviu. Então transformou suas lágrimas num lago, e seu Axé pode viver ali para sempre.

Seta de Odé

Esse enorme monumento natural no formato de torre recebeu esse nome pois dizem que foi formado através das flechas do Orixá da caça. Aqui o Axé é muito forte e dizem ser o lar de um enorme pássaro negro.

Casa de Matabi

Esse covil escondido no meio da mata abriga Matabi, a Gata do Mato de Duas Caudas. Quem vem aqui deve trazer um Ebó para atravessar o local em segurança. O cheiro da carniça é forte e os arredores são cheios de carcaças e ossadas. A Casa de Matabi tem as melhores armas de toda Mojubá.

Sofrimento de Hoiã

Essa cachoeira é a pena que Hoiã cumpre por ter tentado matar Rubá. Embrenhada nas matas, a queda d'água não atrai muitos visitantes, já que as lendas dizem que o Orixá Hoiã um dia sentiu tanta inveja da beleza de Rubá que preparou uma emboscada para matá-la. A deusa, descobrindo os planos maléficos da outra divindade, usou seu poderes para transformá-lo numa cachoeira, seu corpo sempre caindo e desfalecendo sem nunca ter

uma forma física. Dizem que os gritos de Hoiã ainda são ouvidos e que, se alguém mergulhar fundo o suficiente, ainda pode conversar com o Orixá.

Ruínas de Arangi

Essas enormes pirâmides de topo achatado são remanescentes de uma antiga civilização que sabia todos os segredos da mata. Na língua de Awe'hangi, Arangi quer dizer "pessoa", e assim eles são chamados até hoje. As pirâmides passam por um problema sério de tentativas de saque de seus tesouros antigos, o que vem causando a sua rápida degradação. Esforços governamentais tentam reconstruir e preservar essas ruínas.

◆ **Figuraças**

Nazam

A líder dos Palmares, ela luta para preservar as antigas tradições do Quilombo da maneira mais intocada possível. Dizem que é capaz de criar Golens de Areia que a obedecem.

Shimo

Às vezes mais hiena, às vezes mais gente. Kishimo é um Mandingueiro troca-peles que resmunga muito e tem sempre uma poção duvidosa para oferecer. Sua cabana lembra muito um canil.

Matabi

A besta de dois rabos, forjadora do cajado de Ojisé. Maquiavélico e traiçoeiro, esse Egún nunca dá ponto sem nó. Gosta de brincar com a comida antes de devorá-la.

Marunan

Essa pessoa lidera um pequeno Quilombo de um punhado de gente. Eles são descendentes dos Arangi e lutam para manter vivas as tradições. Ela é orgulhosa e mostra as raízes sempre que pode.

Lamúria

Líder do culto a Hoïã, vai todos os dias até a cachoeira do Orixá derramar lágrimas em homenagem a ele. Existem segredos sobre os Orixás que só ele sabe.

MORAU

Sempre ostentando seu cachimbo gigante e dono de uma força descomunal, Morau é um ex Engrenagem que agora vive uma vida de reclusão na mata. Busca pessoas para que possam auxiliá-lo em sua caçada a um enorme kiumba passaro negro, que é o responsável por Morau usar suas próteses mecânicas.



Orum

O Outro Mundo

Orum é o mundo espiritual e lar dos Éguns. Diversas encruzilhadas levam até lá, apesar de ninguém saber ao certo qual.



Coisas a saber

- ◆ Para chegar aqui, você precisa encontrar um Encruzilhada.
- ◆ É psicodélico.
- ◆ Lar dos Egúns.
- ◆ O tempo passa de forma diferente em alguns pontos.
- ◆ A paisagem muda muito rápido.
- ◆ As construções são cartunescas.
- ◆ O espírito se mantém, mas o corpo pode mudar.
- ◆ Os Crias podem trocar de Herança uns com os outros.
- ◆ O chá de ervas é fortíssimo.
- ◆ As memórias ficam confusas ao sair daqui.

◆ Locais de Orum – Role 1d6



Salão do Tempo



Feira Pendurada



Caminho da Cobra/Palácio da Cobra



Sauna dos Sapos



Rodoviária das Encruzilhadas



Casa de Bonecas

Salão do Tempo

Essa construção tem um formato que lembra um cupcake. Dentro do templo um ano equivale a um dia do lado de fora. Muitos Egúns usam esse lugar para meditar por longos períodos, de modo a continuar disponíveis para a vida na cidade grande.

Feira Pendurada

A feira que pende como fruta dos galhos das árvores. Para chegar lá em cima, só escalando ou nas costas de um pássaro gigante. A feira tem diversos objetos espirituais que não são encontrados em nenhum outro lugar da cidade, além de competições estranhas e premiações esquisitas aos olhos desavisados.

Caminho da Cobra

O Caminho da Cobra percorre dezenas de quilômetros nos céus de Orum, e suas bordas de fogo iluminam os céus. Sua travessia é usada de maneira ritualística por moradores de Mojubá e apresenta muitos desafios: Egúns de fogo, armadilhas, animais gigantes e outras coisas. No Palácio da Cobra, vive Boitatá, a serpente de fogo. Tem o formato de uma enorme cobra devorando a própria cauda, e alguns dizem que a estrutura é o próprio corpo da serpente.

Sauna dos Sapos

Aqui é para relaxar. Essas fontes térmicas são o point de Orum. Gerida há séculos pela mesma família de Egúns anuros, funciona como ponto de encontro para decisões importantes da comunidade local. Aqui temos uma forte Mandinga que consegue deixar qualquer um (menos membros da família que gerem o local) extremamente relaxados, sem nenhuma vontade de sair.

Rodoviária das Encruzilhadas

A conexão de Orum com o restante de Mojubá, essa rodoviária tem ônibus que fazem a perigosa travessia desses bolsões dimensionais. Muitos ônibus ficam perdidos por dias, e muitos desaparecem para sempre.

Casa de Bonecas

Essa loja de artesanato é famosa pelos boatos que a rondam: roubo de Axé, transformação de Egúns em brinquedos e sequestros nas proximidades da loja são as lendas mais comuns. Como não existe publicidade negativa, isso atrai muitos visitantes curiosos e os bonecos são considerados itens de luxo por toda Mojubá.

◆ **Figuraças**

Osebo

Um dia ele teve a capacidade de falar, mas teve a voz roubada em uma das tramoias de Nansi. Agora anda por Orum, buscando meio de se vingar do Aranha. Dizem que seus dentes são capazes de destroçar qualquer material.

Moatia, a Artesã

Preferindo apresentar seu corpo na forma de um manequim com muitos braços e sempre ostentando uma comprida máscara cerimonial, essa artista é a dona da Casa de Bonecas e sempre está em busca de novos modelos para suas peças. Ela é a personificação da máxima “arte pela arte”. Por causa de umas das artimanhas do Aranha, ganhou uma cicatriz no rosto e desde então se recusa a retirar sua máscara. Odeia Nansi por isso e é Cria de Sisun.

Mboro

Este ser é uma nuvem de Marimbondo senciente que adorava usar terno e chapéu coco. Enfurece-se facilmente e pode mudar para a forma humana quando bem entender. Há muito tempo atrás, ele foi capturado numa das artimanhas do Aranha e recompensa muito bem que trouxer qualquer informação sobre ele. É dono das lojas Nerrer.

Nansi

Também chamada de Aranha, essa entidade perde o posto de melhor contador de histórias apenas para o Andarilho. Famoso por sua malandragem, é jurado de morte pelo Guepardo. É filho das ruas e prefere sair à noite. Sua teia se estende até lugares inimagináveis.

Boitatá

Apesar de não ser Orixá, Boitatá é definitivamente uma divindade, uma enorme cobra que pode voar e controlar o fogo. Já foi grande amigo de Odé, mas hoje seguem caminhos separados. Vive recluso em seu palácio por alguma tragédia do passado. Aqueles que passam pelas provações do Caminho da Cobra ganham sua admiração.



SACI

Essa entidade trabalha para o Caos. Normalmente adota a forma de um rapaz jovem, mas não se deixe enganar: Saci é um Egun poderoso e antigo, com um vício nada saudável em pregar peças. Usa a gambiarra em seus braços para criar ventos fortíssimos e também explosões catastróficas. Um inimigo poderoso e um valioso aliado, dizem que ele pode ser pego usando uma peneira e uma garrafa e que ficará lhe devendo um favor caso você roube seu gorro.

CAPÍTULO

AS REGRAS



◆ Mecânica Básica

Jogar Mojubá é simples: o jogador rola 2d6, soma seus bônus (atributos, Gambiarras etc.) e compara com um número de dificuldade pré-definido pelo **Griô**.

Vantagem é uma situação especial. Sempre que tiver **Vantagem**, você rola 3d6 e pega os dois maiores. A **Herança** é a forma mais comum de conseguir Vantagem.

◆ Atributos



Ipá

Ipá é força. Mede sua potência, seu impacto. Potente como um martelo ou cortante como um facão. Seja para levantar um objeto pesado, dar um murro ou convencer alguém no grito, use seu Ipá.



Ginga

Ginga é balanço. É a sua malemolência, sua destreza. Flexível igual vara verde, equilibrado igual um João-bobo. Seja para manter o equilíbrio enquanto surfa num trem, sair acrobaticamente de um beco escuro durante uma fuga ou mostrar seus belos passos de dança para todos, use sua Ginga.



Ori é cabeça. Mede sua capacidade de raciocínio e sensibilidade para o mundo espiritual, decifrar padrões e entender o que realmente aconteceu. Aguçado como faro de onça ou ligado como um erê depois de comer muito doce. Seja para investigar a cena de um crime, decifrar um código ou lembrar de uma informação útil que aprendeu na sala de aula, use sua Ori.



Gan é gana. É seu espírito, força de vontade. Hipnotizante feito um pavão ou convincente como um político. Seja para tentar convencer alguém, resistir à tentação ou fazer com que todo o salão vire os olhos para você, use seu Gan.



◆ Axé

Sua energia espiritual, sua capacidade de fazer acontecer. Axé é usado para ativar sua Herança e a característica do seu trampo. **Todos os Crias têm 4 pontos de Axé.**

◆ Condições

Condições representam o estado físico/mental do Cria, e você recebe condições sempre que é avariado de alguma maneira. Os Crias têm quatro Caixas de Condições: **Abalado, Ferido, Confuso e Lento**. Cada uma delas lhe dá um ônus de -1 em algum dos atributos, que só é removido quando as Condições são tiradas. Se tiver que marcar uma caixa já marcada, deve escolher outra condição e, quando marca as quatro, está fora de cena. Pode ter desmaiado, perdido o controle e fugido ou até mesmo entrado em um estado catatônico. A morte é rara em Mojubá e só acontece em casos especiais.

Abalado: paralisado de medo ou com a autoestima baixa, essa condição dá **-1 no seu Gan.**

Ferido: mordido por uma fera selvagem ou golpeado por um Kiumba, essa condição dá **-1 no seu Ipá.**

Confuso: feito de bobo por uma ilusionista ou ébrio por causa de uma bebida, essa condição dá **-1 no seu Ori.**

Lento: sem saída e com a movimentação reduzida, essa condição lhe dá **-1 na sua Ginga.**

♦ Ejó

A energia negativa que permeia Mojubá é chamada de Ejó. Sempre que usar sua Herança e obter o resultado 1 nos dados, você recebe 1 ponto de Ejó.

Cada cria tem 6 marcadores de Ejó e, quando preenche esses marcadores, recebe uma condição especial chamada de Maculado. Quando Maculado, você ativa uma maldição relacionada ao seu Orixá e não pode usar seu Axé. O único jeito de deixar de estar Maculado é fazendo a oferenda descrita no Ejó do seu Orixá.



Ejó Permanente

Algumas situações em Mojubá lhe dão Ejó Permanente. O único jeito de removê-lo é gastando seus pontos de aprendizado (página 76). Caso chegue a 6 pontos de Ejó permanente, você perde a capacidade de usar Axé.



◆ Recuperando Energias

Seu Quilombo é o lugar pra onde você vai pra repousar. Quando **perfomar os rituais de seu Quilombo**, você remove todas suas Condições, pontos de Axé, e remove 1d6 pontos de Ejó. Caso descanse **fora de seu Quilombo**, você ainda remove as condições e recupera 2 Pontos de Axé

Observação: a Condição Maculado só pode ser removida em situações especiais de acordo com seu Orixá ou Fera.

◆ Herança

É o poder herdado do seu Orixá. Você gasta 1 ponto de Axé para usá-la e é livre para criar a sua Herança, desde que siga os parâmetros do Orixá e tenha o aval do Griô.

◆ Trampo

É a sua especialidade, a função que você exerce em Mojubá. O Trampo lhe fornece uma habilidade única que pode ser ativada com 1 ponto de Axé.

◆ Gambiarra

Com a descoberta dos Búzios como forma de energia, inventos fantásticos começaram a fazer parte do cotidiano de Mojubá. A Gambiarra é um artefato que o Cria possui, como uma bacia capaz de selar Kiumbas ou uma luva com a capacidade de eletrocutar.

◆ Testes

Sempre que seu Cria faz algo arriscado, deve-se fazer um teste. O Griô geralmente escolhe um número. Um teste fácil gira em torno de 7, e um mais complexo, em torno de 10, mas, no geral, a maioria dos testes vai ser algo entre 8 e 10. Então, rolam-se os dados, somando os Atributos, Gambiarras e Heranças pertinentes àquela situação.

Exemplo de Teste

Ina quer enganar um comerciante para conseguir um artefato mágico. Ela normalmente usaria somente sua **Ginga** para resolver essa situação, mas opta por também usar sua **Herança** de Transformação para se passar por uma ricaça da cidade.

O Griô, então, decide que o vendedor não será enganado facilmente e estipula que a dificuldade é 9.

Ina, por sua vez, gasta 1 ponto de Axé para ativar sua Herança de Transformação e rola 3d6 (o dado extra é a **Vantagem concedida pela Herança**) + 2, que é seu valor de **Ginga**. Obtêm-se 6, 5 e 1. Ela soma os dois valores maiores e os adiciona ao da Ginga, obtendo 13.

Como a dificuldade era 9, ela passa no teste. Como ela usou sua Herança e obteve o resultado 1 em um dos dados na rolagem, ela também vai adquirir 1 ponto de Ejó.



Disputa entre Cria e Engrenagem

◆ Disputa

Sempre que há um confronto, como uma discussão acalorada ou uma batalha, temos uma Disputa. Uma disputa é qualquer tipo de confronto. Uma competição de parkour no centro da cidade, uma batalha de rap no trem ou trocação de socos no subterrâneo são todas Disputas. Sempre que o Cria perder uma Disputa, marca-se uma Caixa de Condição.

Exemplo de Disputa

Shabaka encontra seu rival tocando num metrô e decide desafiá-lo para uma batalha de saxofones. O rival é um músico treinando, então o Griô decide que Shabaka terá que superar uma dificuldade de 10 para vencer essa disputa.

O jogador que controla Shabaka rola seus dados e ambos decidem que Gan é o melhor atributo para tal situação. Obtém os resultados 2 e 3 nos dados que, somados ao seu **Gan**, que é +2, resultam em 7, que é menor que a dificuldade.

Shabaka perde a Disputa para seu rival e está emocionalmente abalado, marcando a Condição Abalado e, por consequência, recebendo -1 no valor de **Gan**.

◆ A melhor forma

Tirar dois ou mais resultados 6 é a melhor forma. Como o nome diz, você consegue o que queria da melhor maneira possível, além de recuperar um ponto de Axé.

◆ A pior forma

Tirar dois ou mais resultados 1 é a pior forma. Você falha da pior maneira possível.

◆ A Conversa

Um jogo de RPG é feito através da conversa e do comum acordo entre as duas partes, o **Griô** e os **Crias**. Enquanto uma apresenta o mundo e os desafios, os outros escolhem a melhor forma de lidar com eles. Se o Griô apresenta para os Crias uma travessia numa floresta densa, cabe a eles decidirem a melhor forma de ultrapassá-la. Um Cria resolve usar seu animal farejador, enquanto outro decide usar seu Trampo de Parkourzeiro para subir às árvores e tentar avistar a direção correta a ser seguida.

◆ Rolando dados

Rolar dados é uma forma comum e neutra de decidir o resultado de uma situação. Se um Cria tem Ori alta e quer encontrar rastros espirituais em um salão lotado, o mais comum é que ele faça um teste de Ori e que o Griô narre a situação de acordo com o resultado.

◆ O Tempo

Para replicar a loucura da cidade de Mojubá, todo mundo faz suas ações e rolagens praticamente ao mesmo tempo. Não pense em turnos ou na vez de alguém. Uma ação desencadeia outra.

Cena é uma medida mais abstrata. Imagine a cena de um filme mesmo. A cena em que dois barcos disputam uma corrida no Rubá acaba quando a corrida termina. A cena em que os Crias fogem de uma criatura feita de medo no subterrâneo acaba quando a perseguição acaba. Pense nos pontos-chave que definem a composição da cena.

◆ A Narrativa

Jogar dentro de Mojubá é cheio de cores, reviravoltas e cenas dramáticas. Mas também tem muita urbanidade e coisas comuns do dia a dia. Quando todo grupo tiver decidido o objetivo do Quilombo, é interessante começar por ele e ir expandindo a partir dali. Colocar os desejos dos personagens no meio disso é aconselhável, afinal, é bem mais divertido quando o espírito que vocês buscam purificar é na verdade o irmão de alguém, ou quando aquele fugitivo que vocês estão tentando ressignificar é um amigo de vocês que foi acusado de um crime que não cometeu.

Todos têm controle da narrativa e podem adicionar detalhes se for de comum acordo e tiver o aval do Griô.

◆ Boas práticas de jogador

É importante ressaltar que, assim como o Griô, o restante dos jogadores também é responsável pela diversão e pela segurança da mesa.

Respeitar as outras pessoas da mesa: deixar os outros desconfortáveis, interromper quem estiver falando, etc. É sempre importante ter bom senso e não ser um babaca.

Abraçar a diversidade: Mojubá é um jogo sobre diferenças. É colorido, é diversificado, é inclusivo. Não use lógicas falhas para justificar seus preconceitos ou se basear em um suposto “realismo” para inserir temáticas sexistas, racistas, capacitistas e outras formas de preconceito no jogo.

Criatividade: Mojubá é um jogo inventivo. Não tenha medo de usar sua criatividade para bolar soluções mirabolantes.

Coletividade: Mojubá é um jogo sobre o coletivo. Todos trabalham juntos pelo bem comum. É mais sobre ajudar sua comunidade e seus companheiros do que ficar megapoderoso sozinho.

Dar vida ao Cria: cada Cria tem personalidade, gostos e relações. Quando criar a sua, tente pensar nisso. Retratar como ela vê o mundo e como agiria em determinadas situações. Tente criar detalhes únicos, como seus medos, sua comida favorita, que estilo de música ela curte e assim por diante.

◆ A Sessão Zero

A Sessão Zero é quando todo mundo se junta para estabelecer expectativas, limites, coisas que gostariam de ver no jogo, coisas que não gostariam de ver e etc, a fim de criar uma mesa divertida e segura para as pessoas envolvidas. Pode ser feita de forma aberta ou de forma anônima, dependendo apenas da vontade da mesa.

Contrato social: para que todos possam ter uma experiência satisfatória na mesa, é preciso criar um contrato social. Que temas são de comum acordo do grupo? Uma aventura que envolve aranhas certamente pode ser um pesadelo para alguém com aracnofobia, por exemplo. A Sessão Zero é uma sessão especial onde todos se reúnem para criar seus personagens, mas também para definir os parâmetros que o jogo vai seguir. Na Sessão Zero tente se lembrar de:

1. Falar das expectativas;
2. Definir limites, falar sobre o que não querem ver no jogo, como medos, gatilhos, etc;
3. Falar sobre inspirações para o jogo;
4. Decidir como vai ser a história;
5. Decidir a duração, data e quantidade de sessões;
6. Ajudar na criação dos Quilombos e Crias;
7. Definir uma palavra ou símbolo para ser usado quando alguém da mesa se sentir desconfortável com algo apresentado.

◆ Evoluindo

Em Mojubá a evolução ocorre através do Aprendizado. Você recebe Aprendizado das seguintes formas:

1. Recebendo auxílio de um aliado; **2.** Falhando da Pior Forma; **3.** Trabalhando a questão de seu Quilombo; **4.** Honrando sua cultura e seus ancestrais.

Se no final da sessão tiver acontecido qualquer uma dessas coisas, você marca 1 ponto de Aprendizado. Você é livre para compartilhar seu Aprendizado, doando pontos para seus aliados. Quando todos do grupo completa rem 10 pontos de Aprendizado, você pode:

- 1.** Aumentar um atributo em 1 ponto;
- 2.** Criar uma Herança;
- 3.** Melhorar um Recurso (+1 ponto, adquirir nova característica, etc);
- 4.** Remover um ponto de Ejó permanente.



◆ Exemplo de Jogo

Julia, a Griô: – Finalmente, vocês chegaram ao grande baile de Makossa. Todo mundo bonito, usando máscaras dos mais diversos materiais. O salão é enorme, na realidade é maior por dentro do que por fora, e várias lâmpadas de Búzios iluminam o local. Samba toca, pessoas riem, gente se abraça, goles são tomados. Aquela atmosfera típica de baile.

Ali não tem nada muito fora do normal. Um cara bonitão tá mandando passinho na roda de samba, a galera da folia tá com fantasias muito coloridas e pregando peça em geral, a líder do culto de Sisun está pulando fogueira.

Marcus: – Já é, mas a gente tá aqui pra achar aquele Adzé desgraçado.

Iara: – Pô, ele tem um Axé forte, né? Eu quero tentar ver se ele deixa algum rastro de energia pra gente seguir.

Julia, a Griô: – E como você quer fazer isso?

Iara: – Minha Cria tem o Gan alto, mas a Ori encaixa mais nessa situação. Vou fechar os olhos, me concentrar o máximo que esse samba que está tocando me permite e tentar sentir algum resquício da energia dele.

Julia, a Griô: – Então fechou. Eu vou pedir pra você fazer uma rolagem de Ori. Seu Trampo é Gambiarrista, né? Se você quiser, também pode gastar 1 ponto de Axé pra criar alguma Gambiarra de 1 uso que te ajude nessa situação.

Iara: – Quase esqueci desse bagulho, então eu vou querer, sim. Perco um de Axé, mas em compensação eu escondi no meu chapéu um protótipo de

um rastreadorzinho de Axé que não deu muito certo, mas algo me diz que agora vai.

Julia, a Griô: – Então você pode ganhar um bônus de +1 na sua rolagem de Ori. Como ele esconde a presença muito bem, vou considerar que a dificuldade é 12.

Iara: – Putz, meu Ori é +1, com o bônus da Gambiarra fica +2. Vou rolar aqui... Ô, GLÓRIA! Tirei 11 (6 + 5). Com +2, dá 13.

Julia, a Griô: – Você percebe que tem uma energia muito forte vindo ali da roda de samba. Várias pessoas olham hipnotizadas para uma figura que parece que tá com fogo no pé. É um homem alto, de pele bem escura. Enquanto ele segura na mão do rapaz com quem está dançando, dá pra perceber que são mãos bem alongadas. Se me perguntarem, eu digo que ele é a pessoa mais bonita daquele evento todo. E você vê um linhazinha de Axé avermelhado vindo dele. Você sabe que ele é o Adzé.

◆ Exemplo de Jogo (Abordagem Livre)

Há também quem prefira evitar a rolagem de dados para todo tipo de situação, resolvendo conflitos com uma abordagem mais livre, exemplo:

Julia, a Griô: – Finalmente, vocês chegaram ao grande baile de Makossa. Todo mundo bonito, usando máscaras dos mais diversos materiais. O salão é enorme, na realidade é maior por dentro do que por fora, e várias lâmpadas de Búzios iluminam o local. Samba toca, pessoas riem, gente se abraça, goles são tomados. Aquela atmosfera típica de baile.

Ali não tem nada muito fora do normal. Um cara bonitão tá mandando passinho na roda de samba, a galera da folia tá com fantasias muito coloridas e pregando peça em geral, a líder do culto de Sisun está pulando fogueira.

Marcus: – A gente tem que caçar o Adzé. Meu Cria é Professor. Quão comum é a lenda do Adzé? Talvez tenha estudado sobre ele em algum lugar.

Julia, a Griô: – Tipo, Adzé é tão conhecido em Mojubá quanto vampiros são conhecidos no mundo real. Vou considerar que você já estudou um bocado sobre eles, sim. O que gostaria de saber?

Marcus: – Tô buscando por hábitos, aparência etc.

Julia, a Griô: – Tá, cê sabe que eles são bastante elegantes quando em forma humana e gostam de ser o centro das atenções.

Marcus: – Peguei a visão. Aquele magrão que tava dançando só pode ser ele. Mas não quero arriscar. A Cria da lara é melhor que eu em captar o Axé das coisas. O que tu acha, lara?

lara: – Tô dentro e, ainda por cima, como sou Gambiarrista, vou usar 1 ponto de Axé pra usar o dispositivo de detecção que trouxe escondido no meu chapéu. Vou passar ali por perto pegando carona no rabo da folia, pra ver se detecto algo diferente.

Julia, a Griô: – Beleza. Tu vai seguindo no fim da fila. Eles são rápidos pra toda fantasia que vestem. Passam perto da roda de samba, e seu dispositivo dispara feito louco. Você sabe que aquela figura é o Adzé.

Nota: As duas formas de jogar são completamente válidas! Veja o que agrada mais a você e a seu grupo. Talvez quem sabe até um misto das duas.

CAPÍTULO

MONTANDO SEU CRIA



Primeiro os jogadores devem se reunir para decidir um personagem tão importante quanto os Crias: **O Quilombo**.

◆ Entendendo o Quilombo

Quilombo é seu lar, o local de onde você vem e, geralmente, o lugar para onde você volta. No Quilombo você recupera seu Axé, além de ganhar pontos de aprendizado quando trabalhar em prol dele. O Quilombo é a primeira coisa que os jogadores devem decidir, antes mesmo da criação dos personagens.

Geralmente o Quilombo é gerido pela pessoa mais velha, chamada de Babá. Dentro do Quilombo existem pessoas dos mais variados **Trampos**: médicos, educadores, catadores e tantos outros. O Quilombo é como um clã, é uma família onde cada um tem sua importância.

◆ Criação

Criar o Quilombo também dita que tipo de jogo vocês desejam jogar. Ele dá o pontapé inicial na aventura de vocês. Decidam qual é o **Local** onde ele se encontra, sua **Busca** e suas **Tradições**.

◆ Local

As seis grandes localidades de Mojubá são extremamente diversas. Temos desertos e florestas, lagos e cavernas, Avenidas cheias e imensidões inexploradas. O Quilombo pode ser um conjunto de casas nas costas de um

enorme verme do deserto, uma vila cavernosa nas profundezas de Dergraundi ou até mesmo um enorme barco que viaja pelo Rubá. Os locais são descritos mais detalhadamente na parte de cenário.

Gerador de Locais



Tenerê, o Deserto



Dergraundi, o Subterrâneo



Makossa, o Centro



Rubá, o Rio



Ossaima, a Mata



Orum, o Outro Lado

◆ Tradição

Depois de decidir a Busca, escolham as Tradições do Quilombo, aquilo que torna sua cultura única. Tomem um tempo para pensar na Tradição e, se preferirem, juntem mais de uma. Canto e Animais podem significar que vocês têm uma ligação muito forte com a natureza e conseguem imitar o canto de determinado bicho, enquanto Combate e Escultura pode significar que vocês têm uma cultura que valoriza os momentos épicos das batalhas e os imortaliza em estátuas.

Sugestões de Tradição

Animais	Plantas	Canto/Dança	Combate
Esculturas	Escrita	Pintura	Teatro
Forja	Tatuagens	Nado	Corrida

◆ Busca

É aquilo que dá o tom do jogo, é a grande missão dos Crias. A Busca é um objetivo a longo prazo, um problema que vem assolando o Quilombo há gerações. Talvez essa Busca ocorra de maneira cíclica, ou seja, cada geração deve buscar uma maneira diferente de resolvê-la. Talvez a Busca seja algo único que há séculos vem sendo estudado. Talvez o Quilombo procure Resignificar um Espírito Antigo. O que isso diz sobre a cultura de vocês? Um espírito que até então é considerado vilão é, na verdade, controlado por

alguma força maior, e vocês partem numa busca para libertá-lo? Ou quem sabe seja Proteger uma Cria que está sendo procurada pelas autoridades de Mojubá por um crime que não cometeu?

Sugestões de Busca – Role 2d6

1º Dado



Derrotar



Proteger



Resgatar



Registrar



Reestruturar



Ressignificar

2º Dado



Egún antigo



Ritual sagrado



Animal raro



Cria



Kiumba



Lugar fantástico

◆ Montando seu Cria

Para criar seu Cria em Mojubá RPG, primeiro escolha o nome, em seguida distribua os valores **2, 1, 1 e 0** entre os atributos **Ipá, Ori, Ginga e Gan**, depois disso, escolha seu Orixá (ou Fera), seu Trampo e sua Gambiarra.

Os Atributos medem o quão bem você faz algo. Seu Orixá lhe dá suas Heranças. O Trampo é sua especialidade e a Gambiarra é algo único que você tem, como um Artefato, um Animal ou uma modificação corporal. Os crias têm:

4

Pontos de Axé

6

Marcadores de Ejó

4

Caixas de condição

Axé é a energia usada para fazer e acontecer. Os marcadores de Ejó indicam qual é o máximo de energia negativa que você pode receber até ficar Maculado e as Condições são marcadores que indicam o seu estado de saúde, tanto físico quanto mental.

Nomes comuns em Mojubá: Amara, Zé, Jafari, Luanda, Silvio, Cauê, Makena, Kwame, Kali, Aina, Tobe, Sekko, Fabio, Erasto, Amara, Dandara, Núbia, Babu, Nilo, Manu, Lena, Iberê, Manamauê.

◆ Herança

Há umas poucas décadas atrás, no evento ancestral conhecido como Imô, o Grande Nascimento, surgiram os Crias. Essas pessoas possuem uma fagulha do poder dos Orixás chamada de Herança. Uma Herança é um poder que está diretamente ligado ao Orixá que o rege.

◆ Criando sua Herança

Para criar sua Herança, primeiro escolha ou role seu Orixá (Você pode escolher com qual mais se identifica no capítulo dos Orixás, página 105). Uma Cria de Rubá terá os poderes relacionados a coisas como água e cura, enquanto uma Cria de Sisun terá os poderes relacionados ao fogo e à mudança. Converse com o Griô e os outros jogadores para que possam ter ideias juntos sobre como serão as Heranças. Dê um nome maneiro para sua Herança. Nomes com referências musicais, como Demônios do Sereno ou Trem das Dez, são ótimos.



Depois disso, crie seu Ejó. Cada Orixá tem um Ejó associado a ele, então esse também é um aspecto importante.

◆ Iní

É a manifestação suprema da sua Herança de seu Orixá ou sua Fera. Quando seu Iní é ativado, você cria um espaço dimensional onde tem total controle de seus poderes. Você recebe 1 de Ejó Permanente, mas ganha Vantagem sem precisar gastar Axé, e qualquer Ejó que receberia dessas rolagens é anulado.



Gerador de Orixás/Feras – Role 1d6

Orixás



Ojisé



Sisun



Odé



Olu–Rubá



Udelê



Ayá

Feras



Yagara



Karko



Kuru



Ogara



Miloda



Ukongo

Zeguns

Zeguns são pessoas que nasceram Crias das Feras de Mojubá. Sua Herança está nas características físicas que carregam de suas Feras e também de seus Elementos. Porém, seus poderes elementais só podem ser usados quando estiverem mais perto do seu lado animal, isto é, quando tiver dois ou mais Marcadores de Ejó.

São mais suscetíveis à Mácula que outros Crias, e por isso marcam Ejó com resultados 1 e 2 nos dados quando usarem sua Herança. Quando ficam Maculados, eles sucumbem ao seu lado animal. Para remover a Condição de Maculado, um Zegun deve aceitar seu lado animal e causar destruição.



◆ Tramos

Mojubá é enorme, complexa e precisa se manter funcionando. Seu Trampo é a função que você exerce na cidade e pode variar de entregador de panfletos até curandeiro.

Gerador de Tramos – Role 1d6

Se cair 1, 2 ou 3, Role 1d6



Artista



Tecnóloga



Estudante



Pescador



Cozinheiro



Parkourzeiro

Se cair 4, 5 ou 6, Role 1d6



Panfleteiro



Catador



Professor



Curandeiro



Naturalista



Entregador

◆ Artista

Você sabe tocar, dançar, interpretar e proclamar. Seja dentro de um trem lotado em Makossa ou no anfiteatro da Faculdade de Mandinga, os olhos geralmente estão sempre em você.

Inspiradora: sua arte inspira seus companheiros. Gaste 1 ponto de Axé para que algum companheiro receba Vantagem na jogada.

◆ Tecnóloga

A mina do TI, o cara que formata computadores e diversos outros títulos se encaixam nessa categoria. Você entende da tecnologia complexa de Mojubá, e quando a coisa aperta, é para você que a central liga.

Hackerman: você sabe ler as complexas linhas de código espiritual que permeiam a cidade e pode gastar 1 ponto de Axé para invadir uma rede.

◆ Estudante

Mojubá é avançada em muitos sentidos, mas algumas coisas ainda são as mesmas: trens lotados, professores chatos, matérias difíceis. Você faz parte disso tudo. Talvez ainda frequente a escola, talvez esteja reprovando em Estudos Avançados do Tenerê III na faculdade. O ponto é que você vive a vida acadêmica.

Segunda chamada: você tem resiliência acadêmica. Sempre que falhar em um teste, pode gastar 1 ponto de Axé para rolar novamente.

◆ Pescador

O rio Rubá preenche toda a cidade, provendo a vida para seus moradores. Como pescador, você conhece o rio melhor do que qualquer pessoa e sabe

navegá-lo como ninguém e os métodos para enfrentar suas criaturas.

História de Pescador: você gasta 1 ponto de Axé para descobrir alguma informação sobre alguma criatura ou coisa. Geralmente você conhece a versão exagerada.

◆ Cozinheiro

A culinária de Mojubá é tão diversa quanto seus habitantes. Você sabe trabalhar com frutos do mar do rio Rubá e com as frutas misteriosas do labirinto das árvores.

Quentinha: você pode gastar 1 ponto de Axé para fazer uma refeição que remove 1 Ejó de quem a consumir.

◆ Parkourzeiro

A vida é cheia de obstáculos e você supera cada um deles. Escale as árvores mais altas e salte sobre os telhados mais verdes. Nada é alto demais ou estreito demais para você.

Parkour: você é um mestre dessa fina arte. Gastando 1 ponto de Axé, você pode ignorar qualquer obstáculo físico.

◆ Panfleteiro

Mojubá é uma cidade onde as coisas acontecem e você sempre está por dentro de tudo. Seus panfletos são mágicos, espalhando recados e novidades pela cidade.

Sempre por dentro: trabalhar na rua tem suas vantagens. Você acaba conhecendo tudo e todos. Você pode gastar 1 ponto de Axé para conhecer uma pessoa ou lugar que tem exatamente o que você precisa naquela situação.

◆ Catador

Mojubá é cheio de maravilhas e dar um novo uso para elas é o seu trabalho. Seja fazendo um tênis que magnetiza com o chão do trem para você não cair, ou uma lanterna bioluminescente para as profundezas de Dergraundi, você tem sempre uma carta na manga.

Gambiarra: você pode gastar 1 ponto de Axé para criar uma Gambiarra que pode ser usada uma vez.

◆ Professor

Sendo responsáveis por educar os cidadãos de Mojubá, os docentes formam os pilares da sociedade. Sendo responsáveis desde crianças que ainda não sabem falar, até jovens quase adultos, os professores têm uma gama grande de conhecimentos gerais.

Tutor: você sabe a arte de ensinar. Sempre que algum membro de seu grupo falhar em um teste, você pode gastar 1 ponto de Axé para que aquela pessoa role novamente.



◆ Curandeiro

Curar o corpo e a alma é uma arte. Clarear a mente de alguém que ficou confuso por causa de uma Mandinga ou amenizar a dor dos ferimentos da garra de um Mapinguari, a pessoa Curandeira é capaz de curar tudo, menos coração partido.

Remendar: você pode gastar 1 ponto de Axé para fechar um ferimento em alguma outra pessoa, restaurando 1 Caixa de Condição.

◆ Naturalista

Mojubá é uma cidade com vida abundante e você dedicou a sua vida para estudá-la. Entende desde as araras de quatro asas até as dormideiras—que—literalmente—dormem.

Mãe de pet: você sempre teve facilidade em interagir com bichos (às vezes mais até do que com gente). Pode gastar 1 ponto de Axé para conseguir que um animal lhe faça um favor.

◆ Entregador

Você percorre toda Mojubá fazendo entregas e, por isso, conhece todos os seus caminhos. Às vezes tem que atravessar o Rubá no braço, às vezes tem que correr o deserto de bike. A questão é que você sempre sabe como chegar onde quer.

Abre-caminho: você conhece a cidade como a palma da sua mão. Você pode gastar 1 ponto de Axé para encontrar um atalho para qualquer parte de Mojubá.

◆ Gambiarra

Gambiarras são parte da cultura de Mojubá. Utensílios com capacidades fantásticas que são comuns no dia a dia e auxiliam a vida dos moradores da cidade. Mesmo existindo a bastante tempo com Gambiarras mais tradicionais, o uso dos Búzios como forma de energia vem implementando modelos mais tecnológicos desses itens. Normalmente, cada Gambiarra possui 3 Usos, e sempre que você gastar 1 Uso, você recebe um bonus de +1 na sua rolagem e ativa seu efeito. Algumas Gambiarras possuem funcionamento único, que é explicado em sua descrição. Aliados (Animal ou Espiritual) também são considerados Gambiarras. Jogadores podem criar livremente suas Gambiarras em acordo com o Griô.



Exemplos de Gambiarra

Podem estar relacionadas com **manipulação energética e projéteis**, sendo usadas também como utilitários: arcos, manoplas que disparam energia, óculos que têm visão de calor, visão no escuro e visão espiritual, lanternas de búzios, manoplas magnéticas para escalada.

Também podem estar relacionadas ao **fortalecimento e enrijecimento** para combate e construções: espadas, lanças, próteses, manoplas de combate, bombas que enrijecem tudo que tocam, cordas extremamente resistentes.

Outro exemplo são Gambiarras para **movimento e velocidade**, para serem utilizadas como meio de transporte: patins, bicicletas, tênis de corrida, prancha flutuante, asas mecânicas.

◆ Papiro de Gambiarras

Arma de projétil

Um cano que lança latinhas, um estilingue, um arco e flecha. Qualquer coisa que atire outras coisas é considerada uma arma de projétil. A cada dois tiros você gasta um Uso desta Gambiarra.

Arma Corporal

Uma lança feita de ossos de uma fera de Ossaima, uma espada feita de água que você controla com sua Herança. Uma arma corporal é qualquer coisa que você use em combate corpo a corpo. Quando seus usos acabam, você ainda pode usá-la narrativamente sem nenhuma bonificação mecânica.

Brajás

São cordões de contas que só aqueles com forte conexão espiritual com seus Orixás podem usar. Cada Orixá possui um Brajá feito com cores e fios diferentes. Cada Uso do Brajá fornece bônus de +1 em jogadas para se defender.

Abre Caminho

Essa espada curta feita de Espada de São Jorge tem uma função muito particular; ela é capaz de abrir fendas no espaço-tempo para criar Encruzilhadas, portais dimensionais que ligam dois pontos na cidade de Mojubá. Sempre que o fizer, você deve rolar 2d6 e a Griô vai gerar uma Encruzilhada na tabela geradora de Encruzilhadas. Cada portal custa 1 Uso.

Cumbuca de Selamento

Essa Cumbuca permite prender seres espirituais como Kiumbas e Egúns. Gastar 1 Uso permite que você faça um teste de Gan (recebendo +1 na rolagem) para prender o alvo. Se você falhar, recebe 1 Ejó permanente.

Pemba

Esse giz carrega a essência de Búzios e pode ser usado para desenhar símbolos permanentes carregados de Axé. Esses símbolos são usados para criar uma área de repouso uma vez por sessão. Quem permanecer nela recupera uma Condição e remove 1 ponto de Ejó.

Capa Preta

Dizem que esse artigo foi abençoado por entidades misteriosas. Quando o portador a veste, ele se torna quase invisível ao olhos destreinados. Cada Uso te dá +1 em rolagens para se esconder.

Cachimbo da visão verdadeira

Esse cachimbo permite que qualquer um que trague sua fumaça fique temporariamente mais sábio. O usuário se torna capaz de ver além do visível e entender além do entendível. Cada Uso fornece +1 em testes de Ori e Gan.

Isodi

São próteses mecânicas ou naturais, elas podem fazer coisas como esticar ou mudar de forma. Quando seus usos acabam, o usuário ainda pode mover a prótese normalmente, mas sem nenhuma de suas propriedades especiais.

Luas

Em Mojubá, luvas que possuem capacidades tão incríveis quanto Heranças tem se tornado cada vez mais comuns.

◆ **Luva Elemental**

Você pode disparar rajadas elementais, como raios, gelo ou fogo de sua luva.

◆ **Luva Gravitacional**

Essa luva reverte a gravidade de uma determinada área, fazendo com que pessoas e objetos flutuem.

◆ **Luva Magnética**

Essas luvas permitem atrair/repelir objetos metálicos. Um uso muito comum dessa Gambiarra é a escalada de prédios.

Máscara moduladora de voz

Essa máscara permite que você altere as propriedades da sua voz, podendo imitar qualquer tipo de som produzido por algum ser vivo.

Máscara protetora

Essa máscara permite que o Cria que a esteja usando possa convocar seus poderes protegido de qualquer tipo de mácula. Sempre que usar sua Herança, você gasta um uso dessa máscara para não receber Ejó.

Saci na Garrafa

A Captura de Saci já foi uma prática muito comum em Mojobá, mas hoje é considerada um crime e é vista por muitos como algo abominável. Quando ativada, esta Gambiarra é capaz de criar ventos fortíssimos que podem carregar um punhado de pessoas e objetos pesados. O Saci é um ser vivo e sempre que esgotar os usos dessa Gambiarra, o Griô rola um dado, caso o resultado seja 1 ou 2, o Saci escapa.

Ojus

São óculos especiais, escolha que tipo de visão eles possuem entre visão de calor, visão noturna, visão espiritual ou visão de raio-x.

Tampinha infinita

Essa tampinha é feita de Búzios que foram abençoados por um Egun das águas. Elas são raríssimas e tem o poder de encher de água qualquer recipiente que elas fechem. Quem beber da água recupera 1 ponto de Axé ou remove 1 ponto de Ejó.

Bicicleta

O meio de transporte mais comum em Mojubá, sua popularidade se deve a sua versatilidade. Não tem muito o que explicar, é uma bike.

Patins

Patins de Búzios azuis são extremamente velozes e duráveis, permitindo que o portador faça manobras incríveis. Cada Uso fornece +1 em testes de Ginga.

◆ Técnicas

São técnicas únicas que seu personagem aprendeu, como um estilo de luta baseado nos animais. Sua Técnica permite que você faça coisas únicas. Elas têm 3 Usos, assim como a Gambiarra.

Exemplos de Técnica

Nagô: essa arte antiga permite controlar os próprios cabelos como se fossem membros. Eles se tornam resistentes como aço.

Capoeira: essa arte marcial também é conhecida como dança da liberdade. Com ela seus praticantes aprendem a dançar e lutar simultaneamente.

Expansão de Axé: essa técnica expande seu Axé, podendo, dessa forma, que você encontre e rastreie outras pessoas e seres com Axé poderoso.

Dança do Macaco-Aranha: esse estilo de luta permite que seus usuários lutem em superfícies íngremes e se tornem exímios escaladores.

◆ Aliado

Não é incomum que animais e Egúns formem laços com os Crias. Como regra geral, funcionam da mesma forma que Gambiarras, com 3 usos e fornecendo bonus de +1. O Aliado possui duas características entre Faro, Voo, Briga, Agilidade, Tamanho, Furtividade ou Nado. Caso o Aliado sofra alguma avaria, desconte de seus Usos.



◆ Regra Opcional: Mandingas

Mandinga é tudo. É difícil explicar, alguém ser muito talentoso na pintura pode ser considerado mandinga, por exemplo. Mandinga é como o Axé se manifesta numa pessoa de forma única. Ao criar seu Cria, você recebe uma Mandinga.

Corpo Fechado

Seu corpo foi abençoado e te machucar é mais difícil. Uma vez por sessão você pode ignorar totalmente uma Condição que iria receber.

Médium

Você possui fortíssima conexão espiritual com o mundo e consegue sentir a presença de qualquer ser do mundo espiritual que esteja no mesmo ambiente que você, gastando 1 ponto de Axé.

Caminho da Lâmina

Você recebeu treinamento em lâminas e por isso sempre que usar uma Gambiarra cortante, como uma espada, você recebe Vantagem ao invés do bonus de +1 sempre que gastar um uso. E recebe bonus de +1 contínuo quando usá-las.

Ekan

Você é um receptáculo de Axé no mundo físico. É capaz de manipula-lo de tal forma que pode repassar aos outros. Você possui 7 pontos de Axé ou invés de 6, além de poder passar seus pontos de Axé para aqueles que desejarem. Quando fizer isso, você gasta 1 ponto de Axé e a pessoa escolhida recebe 1.

Ejogun

Você possui um kiumba parasita que habita dentro de você. Você consegue manifestar duas Heranças, graças ao corpo extra que possui, e em troca, ele consome sua energia vital. Sempre que você usar sua Herança e obtiver os resultados 1 ou 2 no dado, você recebe Ejó, caso receba todos os marcadores de Ejó, o Kiumba toma conta do seu corpo.

Boca de Sapo

Você fez um contrato com Gamaboi, a senhora dos sapos. Com essa Mandinga você pode gastar 1 ponto de Axé para criar um bolsão dimensional na forma da boca de um sapo gigante, que pode servir de prisão para inimigos ou abrigo para aliados. Um teste de Gan deve ser feito para conseguir prender um alvo.



Disparo de Axé

Você é capaz de manipular seu Axé, o disparando de seu corpo. Gaste 1 Uso para disparar rajadas de Axé. Pode ficar sem agir na sua vez para carregar um disparo poderoso e gastar um número de Usos igual ao bônus que deseja receber (3 Usos= +3 bonus).

Borogodó

O maior poder em Mojubá é a habilidade de fazer aliados, e conhecer as pessoas certas pode te levar muito longe. Uma vez por sessão, você pode gastar 1 ponto de Axé para ganhar o favor de uma Figuraça do bairro em que você estiver.

Elo com Aliado

Você e seu Aliado possuem uma forte conexão espiritual. Além de aumentar para 4 o número de Usos, seu aliado também recebe um poder elemental como água, fogo, ar, madeira, terra ou metal.

Profissional

Você é muito bom no seu Trampo. É o entregador mais rápido ou o artista mais talentoso. Você se torna capaz de ativar a característica do seu Trampo sem custo de Axé uma vez por sessão.

Forma Animal (Pré requisito: Zegun)

Você recebe 1 ponto de Ejó permanente e é capaz de assumir completamente a forma de seu animal. Quando fizer isso, recebe +3 em um atributo a sua escolha até o final da cena.

Papa-Ejó

Algumas pessoas conseguem manipular a Mácula do mundo, você é uma delas. Você se torna capaz de absorver o Ejó de aliados para si e se fortalecer com isso. Você ganha um bônus na sua próxima rolagem igual a quantidade de Ejó que absorveu de um aliado.

Mau Olhado

Seu olhar tem poder, faz o cabelo cair, o pé torcer e a comida estragar . Com o Mau Olhado você recebe 1 marcador de Ejó e causa pequenos efeitos desagradáveis como que podem ser interpretados como mero azar. Você recebe Vantagem na próxima jogada contra o alvo.

Égun

Você é um espírito da cidade de Mojubá. Pode gastar 1 ponto de Axé para fazer coisas como atravessar paredes, ficar invisível e mudar de forma. Você é mais sucetível à Mácula e possui apenas 5 marcadores de Ejó ao invés de 6.

Obsessor

Você aprendeu a arte de amaldiçoar típica das Yami. Você recebe 1 ponto de Ejó para prender um Espírito Obsessor no corpo de outro ser. Sempre que quiser saber alguma informação como a localização, ouvir uma conversa ou olhar através dos olhos do espírito, recebe 1 ponto de Ejó.



CAPÍTULO

OS ORIXÁS

Os seis grandes Orixás deram origem a Mojubá, e até hoje são figuras importantes na cultura da cidade. Estão presente tanto nas pequenas simpatias quanto nos grandes rituais praticados pelo povo.

Ojisé, O Andarilho

É o Orixá dos caminhos, das histórias, das encruzilhadas e da areia. Abençoa os viajantes e tem fome de tudo, por isso deve ser sempre o primeiro a comer. O culto a Ojisé envolve peregrinação e jejum. Dizem que ele tem a personalidade taciturna e que um dia ele trará o aviso do fim dos tempos.

◆ Ejó

Ojisé perambulou por milênios no deserto do mundo assolado pela fome e pela sede. Ele é sempre o primeiro a comer e sua Mácula é a fome, tanto a metafórica quanto a física. **Para remover a condição Maculada, deve-se também trazer uma lembrança de uma Encruzilhada para o Andarilho.**

◆ Ebó

As pessoas devotadas devem sempre lhe dedicar o primeiro prato de comida, quando forem fazer uma refeição.

◆ Heranças

As Heranças do Andarilho geralmente se associam a coisas como o movimento, o controle elemental da areia, a amplificação de sentidos e a criação de histórias.

Heranças Comuns: Controle de Areia, Supervelocidade, Abrir Portais, Convocar Seres de Histórias Famosas.

Exemplo – Deserto Crescente: a areia é tão antiga quanto o mundo e, por muito tempo, foi a única companhia do Andarilho. Você tem o favor dela. Você se torna capaz de manipular desde um pequeno montinho até uma enorme tempestade.

Sisun, A Mudança

É a padroeira do fogo, da mudança, das estações e da arte. Ninguém sabe a forma certa de Sisun. Dizem que ela é simultaneamente a coisa mais bela e mais intimidadora que existe, tal qual uma chama. Seu culto envolve a dança, a pintura e a marcação corporal. Ela será a responsável pela chuva de fogo quando a hora chegar.

◆ Ejó

Sisun mudou tanto que por vezes esquecia o que era ser ela. A Mácula que suas Crias carregam é a perda da identidade. **Para remover a condição Maculada, deve-se destruir uma obra de arte em honra à Mudança.**

◆ Ebó

As pessoas devotadas devem sempre dedicar um cigarro aceso, sopa ainda quente e carne bem passada para Sisun.

◆ Heranças

As Heranças de Sisun geralmente se associam a coisas como a metamorfose, a luz, o calor e as emoções.

Heranças Comuns: Controle do Fogo, Manipulação da Luz, Desenhos que Ganham Vida, Mudar a Aparência.

Exemplo – Uma Metamorfose Transeunte: Sisun era essência, e sua aparência, um mero adereço. A aparência é tão volátil quanto o fogo. Você é capaz de mudar a sua a seu bel prazer. Você se torna capaz de manipular seu tamanho, voz e aparência.

Odé, O Caçador

Aquele que possui a flecha que destruiu o Pássaro dos Olhos de Morte. É o senhor das matas, dos animais e da caça. Preza pelo equilíbrio natural e é contra excessos. Seu culto envolve a caçada de um grande animal ou a proteção de uma pequena presa. Quando o Rei dos Pássaros voltar, ele vai estar pronto.

◆ Ejó

Odé vivia no limiar entre homem e bicho, por vezes se esquecendo de ser um ou outro. A Mácula que suas Crias carregam é a selvageria. Ao invés de caçadores, eles se tornam caçados. **Para remover a condição Maculada, deve-se caçar uma fera majestosa em nome do Caçador.**

◆ Ebó

As pessoas devotas devem sempre dedicar a carne crua de um pássaro para Odé, além de uma fruta sem nenhuma imperfeição.

◆ Heranças

As Heranças de Odé geralmente se associam ao arco, às plantas e aos animais.

Heranças Comuns: Arco e Flecha Espiritual, Controle de Plantas, Voz Capaz de Comandar Animais, Sentidos Superaguçados, Virar Bicho.

Exemplo – Como um Animal: Odé reina sobre todas as criaturas da mata, protege-as e também as pune. Você é capaz de tomar a forma de um de seus servos, como o furtivo Lobo-Guará, a poderosa Onça e o destemido Mico.

Olu–Rubá, A Junção

É Orixá das nuvens, a mistura perfeita entre rio e céu, e também da dualidade. É a junção de dois que formou algo único. Esse ser responde pelos domínios do temporal, dos relâmpagos, da beleza e da rebeldia. Seu culto envolve o abandono das noções binárias do mundo, a adoração à água e a devoção aos céus. No final, Olu–Rubá vai absorver as pessoas que são devotas e se tornará um ser ainda mais completo.

◆ Ejó

Olu–Rubá é a junção dos dois seres mais bonitos que já viveram. Por isso o narcisismo sempre esteve presente e essa é a Mácula que suas Crias carregam. **Para limpar sua condição Maculada, deve-se mergulhar no fundo do rio Rubá para conseguir uma bela concha em homenagem à Junção.**

◆ Ebó

As pessoas devotas devem dedicar um copo de água cristalina, frutas colocadas em um prato ornamentado e um arranjo de flores para Olu–Rubá.

◆ Heranças

As Heranças de Olu–Rubá se relacionam com a água, o céu e também os opostos.

Heranças Comuns: Manipulação do Clima, Voo, Voz Hipnótica, Controle do Gelo.

Exemplo – Só nós dois: Olu–Rubá viviam um amor, mas moravam no rio e no céu, afastados. Um dia se encontraram, formaram as nuvens e perceberam que o mundo não era binário. Você se torna capaz de criar e controlar dois tipos de nuvens: uma cria raios, e a outra cria rajadas de vento.

Udelê, O Fim

O Orixá que moldou os humanos a partir dos cristais, e por isso todos devem retornar a ele. É senhor do início e do fim, da vida e da morte, da cura e da doença, dos cristais e dos vermes. Criou a prisão subterrânea que sela o Esquecido. No último dia, Udelê vai encerrar o ciclo do mundo.

◆ Ejó

Udele não aparenta saber a diferença entre a vida e a morte e, se sabe, não se importa muito. Sua Mácula é a apatia, tanto espiritual quanto física. **Para remover a condição Maculada, deve-se entregar o sangue a uma criatura da noite.**

◆ Ebó

As pessoas devotas a Udelê devem sempre lhe oferecer um prato com farinha de bitú flores para Olu–Rubá.

◆ Heranças

Sua Herança está associada ao solo, à cura, à doença e aos insetos.

Heranças Comuns: Curar Feridas, Controle de Insetos, Manipulação do Solo, Manipulação de Doenças.

Exemplo – Sepultura: Udelê governa o solo e tudo que há nele. Todos os seres vivos da terra lhe devem algo. Você pode controlar e invocar vermes, insetos e outros seres rastejantes.

Ayá, A Arquiteta

A força implacável do progresso, Ayá é dona do metal e tecnologia, comandante da guerra e padroeira das ciências e do descobrimento. Ela liderou a rebelião contra os Outros e usou as correntes de seus captores para enforcar o líder inimigo. Suas correntes unem o mundo e, quando chegar a hora, vão se desfazer.

◆ Ejó

Ayá sempre conteve seus sentimentos, adotando o racionalismo extremo como filosofia de vida. Seus Crias tendem a perder as emoções e se tornam cada vez mais frios e calculistas. **Para remover a condição Maculada, deve-se furar o corpo com um grande ornamento metálico semelhante a um prego.**

◆ Ebó

Ayá desconsidera o antigo caminho, então Ebós em forma de alimento não a apetece. A Orixá exige de suas pessoas devotas aparelhos eletrônicos, HDs de computadores e Gambiarras.

◆ Heranças

As heranças da arquiteta geralmente estão relacionadas com a tecnologia, a eletricidade e a poderes mentais.

Heranças Comuns: Manipulação Eletromagnética, Tecnomancia, Poderes Psíquicos, Telecinese.

Exemplo – Metal Contra os Céus: Ayá usou seus poderes para salvar os habitantes de Mojubá das naves do povo sem alma. Esse poder é símbolo de luta e resistência. Você se torna capaz de controlar o metal.

O Esquecido

O Orixá que traiu seu povo e foi relegado às profundezas de Mojubá. Seus gritos de ódio ainda são sentidos por toda a cidade, causando terremotos. Os pais costumam dizer às crianças: "O Esquecido vai pegar você se não se comportar."

♦ Ebó

As ofertas para o esquecido são tão abomináveis que seria imoral descrevê-las...



CAPÍTULO

AS FERAS



**As Feras nasceram no mesmo período
que os Orixás, e por muitas vezes
foram seus aliados.**

Yagara

Yagara é o Felino de Três Olhos e a Fera de Makossa. Ele protege as ruas e os boêmios, e gosta da bebedeira. Seu elemento é o Breu Total, que usa como um manto para perambular despercebido pelas ruas.

Crias de Yagara nascem nascem em noites de lua cheia e **recebem a Herança de Agilidade Felina e Garras.**



Karko

Karko é o pássaro de asas trovejantes, mãe de todas as aves e a Fera do Tenerê. Ela trás a chuva em seu voo e é a responsável por levar água até o deserto. Seu elemento é o Vento Cortante, que é capaz de cortar como faca.

Crias de Karko são pessoas que receberam os poderes após ficarem perto da morte por desidratação. **Recebem como Herança o poder do Voô e a Visão Apurada.**



Kuru

Kuru é o Sapo-Espadachim e a Fera de Olu Ruba, ele ascendeu a esse posto após vencer um duelo contra Racatu, o Caranguejo. Ele é quem faz a manutenção dos Mangues de Mojubá, salvando aqueles que se perdem. Seu elemento é a Lama Profunda, que liquefaz tudo que toca.

Crias de Kuro são aqueles que nascem em meio a lama, embora qualquer um possa virar sua Cria caso o vença em um duelo. **Recebem como Herança as Pernas de Sapo, Língua Comprida e o Pulmão de Ferro.**



Ogara

Ogara é o Lobo-Guará Penitente e a Fera de Ossaima. Ele era companheiro de Odé, e quando o Orixá ascendeu, deixou-o como Guardiã da mata. O lobo ainda espera o retorno de seu mestre. Ele protege Ossaima e todas as matas de Mojubá, caçando aqueles que a desrespeitam. Seu elemento é o Fogo Frio, que queima sem incendiar.

Crias de Ogara nascem do abandono e
**Recebem como Herança Faro Aguçado,
Presas e Audição Apurada.**



Miloda

É a Cobra-Coral e a Fera de Dergraundi. Dizem que foi ela quem criou os caminhos subterrâneos de Mojubá, juntamente com seus aquíferos. Extremamente solitária, ela se isolou debaixo da terra após um incidente envolvendo os Orixás. Sempre que ela passeia pelas túneis de Dergraundi, tremores são sentidos em toda cidade. Seu elemento é o Veneno.

Crias de Miloda nascem do abandono.

Recebem como Herança as Presas Venenosas, Olhar Hipnótico e Corpo Constrictor.



Ukongo

Ukongo é o Mico Leão Áureo e a Fera de Orum. Se ele não fosse tão preguiçoso, seria a criatura mais poderosa de toda Mojubá, e é famoso por desafiar as maiores feras da cidade. Dizem que ele gosta de passar a maior parte do seu tempo pregando peças nos Eguns de Orum. Seu elemento é a Borracha.

Crias de Ukongo nascem com uma cauda de mico-leão. **Recebem como Herança a Cauda e a Agilidade Primata.**



CAPÍTULO

GRIOTAGEM



◆ Griô

A arte de ser um Griô é uma tradição milenar. Contadores de histórias da África ocidental eram comuns em vários impérios, como o Mali e o Kongo. Em Mojubá tentamos manter essa tradição viva com aquele que vai conduzir o jogo, por isso o narrador é chamado de Griô.

Como Griô, você vai estabelecer cenas, controlar todos os personagens que interagem com os Crias (sendo aliados ou não) e propor desafios interessantes. Você ainda é um jogador e a história não é unicamente sua. Você tem as ferramentas para auxiliar o resto dos jogadores a construir uma história em conjunto que seja interessante para todos.

O que eu preciso para ser um Griô?

Vontade e Jogo de Cintura: para ser Griô, basta querer e também é preciso de um bocado de molejo para ter um bê-á-bá com as outras pessoas da mesa.

◆ Mandamentos do Griô de Mojubá

Para conduzir um jogo de Mojubá, você deve seguir algumas máximas:

Apresentar uma cidade viva

Você já está careca de saber que Mojubá é para cima e para os lados. Em Mojubá existem mundos de uma esquina até a outra. A cidade está sempre se transformando, e sempre existe algo incrível a ser descoberto. Não tenha medo de mostrar isso.

Seguir a história

A história é o palco onde as ações de Mojubá ocorrem. Qual a diferença mecânica entre as Garras de um Capelobo e o Devorar de Sonhos de um Chibamba? Nenhuma. Qual a diferença delas na História? Bom, uma faz você sangrar, corta até mesmo o metal mais resistente e a outra faz você suar frio, ter alucinações. Sempre siga a História para que as coisas possam fazer sentido. Se um inimigo é intangível, usar paus e pedras não vai adiantar, independente do resultado dos dados.

Abraçar a aleatoriedade

Nada é estranho demais em Mojubá. Um ônibus gigante que na verdade é um Egún-gato? Tudo certo. Os Crias entraram numa casa onde chove por dentro e as paredes literalmente falam? Bom, mais uma terça-feira na cidade.

Ser justo e transparente com os jogadores

É sempre bom falar qual o número de dificuldade antes de um jogador fazer um teste, ou jogar os dados de dificuldade onde todos possam ver. Além disso, você é a pessoa que vai passar toda a informação para o resto da mesa, então tente ser sincero sobre o que eles estão vendo.

Usar o Ejó como moeda de troca

O jogador quer tentar algo arriscado e você não sabe muito bem como prosseguir? Ofereça o sucesso em troca de um ponto de Ejó. A jogadora quer tentar algo perigoso e altruísta? Retire um ponto de Ejó. Usar Ejó como moeda de troca deixa as coisas muito mais tensas.

Saber dizer “Não”

Certos temas combinam mais com Mojubá do que outros. Uma pessoa quer fazer um personagem que foi vítima de racismo? Bom, Mojubá tem muitos problemas, mas o racismo não é um deles. Uma pessoa quer usar de abuso sexual dentro do jogo? Isso é inexistente em Mojubá. Não tenha medo de cortar práticas ruins pela raiz.

Saber dizer “Sim”

Mojubá é um jogo de pessoas extraordinárias com poderes fantásticos. É natural que ideias extraordinárias venham junto. Saiba dizer sim para as malquices dos jogadores.

Ações de Griô

Quando todo mundo olhar para você sem saber o que fazer, falhar num teste ou quando a narrativa pedir que você tome iniciativa, use uma das Ações de Griô. Ações do Griô sempre são usadas para gerar conflito. Não tenha medo de agir primeiro nem de reagir ao erro.

Causar Condições

Um Cria errou da Pior Forma ao tentar acertar um Adzé? A criatura zomba dele e agora ele está Abalado. Falha em saltar de um prédio até o outro? Parece-me que isso o deixaria Ferido. Toda ação perigosa tem uma reação. As Condições são a maneira que temos de representar isso. Ver uma estimada companheira ser derrotada pode deixar os outros mentalmente abalados.

Colocá-los em perigo

Mojubá é um cidade intensa. Não tenha medo de colocar situações complicadas para o grupo. O Soldado da Barca parece vir ameaçadoramente na direção deles, um Egún se enfurece pela maneira desrespeitosa com a qual lhe dirigiram a palavra.

Gastar recursos

Gambiarras e Heranças estão aí pra serem usadas. Ofereça oportunidades usá-las, para que os Crias possam sair de situações difíceis. Mojubá é uma cidade de problemas e soluções, cada uma com seu custo.

Lembrá-los do objetivo maior

Mojubá é um lugar melhor, mas velhos problemas ainda existem. Ninguém age sozinho em Mojubá e a coletividade é muito forte aqui. Será que seus Ancestrais ficariam felizes com você dando as costas para seu Quilombo?

Oferecer Ejó para sair de uma situação complicada

“O Bibliotecário vai encontrar vocês. Ele está furioso e pronto para devorar Crias Enxeridas. É claro, se vocês receberem 1 ponto de Ejó, vocês conseguem passar no teste.”

Ejó é a Mácula que está sempre presente em Mojubá, sempre esperando uma chance de ser usada. Não tenha medo de ofertá-la como moeda de troca.

Usar os Instintos e Habilidades dos Adversários

Em Mojubá não temos turnos. As coisas acontecem quando uma ação desencadeia outra. Se um Adversário tem o Instinto de Devorar tudo, ele irá fazê-lo. Portas, carros, gente. Tudo que ele encontrar pela frente será devorado. Um Adzé vai sugar Axé e vai usar de muita burocracia da Lei para não poder ser atacado. Um Cabelopo irá cortar profundamente com suas garras. Cada criatura age de uma maneira diferente. Retratar isso.

Oferecer uma Oportunidade

Salvar os passageiros do trem é possível, mas, fazendo isso, o Kiumba vai conseguir fugir. Claro, você consegue achar a vidente, mas ficará devendo um favor para a Yami. A eterna dualidade entre o assobiar e chupar cana, os dois sempre ao alcance, mas nunca de forma conjunta.

Trata-los como um Grupo

O Coletivo é forte. Apanha junto e triunfa junto. Não tenha medo de fazer o mesmo Adversário atacar mais de um Cria, ou fazer com que o grupo todo receba sermões pelo erro de uma das partes.

◆ Pessoas de Mojubá

Este livro fornece uma penca de Figuraças espalhadas por todos os pontos da cidade, que também são numeradas de 1 a 6 para facilitar na hora de escolher uma com o auxílio dos dados. Figuraças têm esse nome pois elas são... Bem, grandes figuras, mas Mojubá é uma cidade lotada, então não se sinta preso unicamente a elas. Crie a seu bel prazer.

◆ Resolvendo problemas

O Griô deve bolar complicações para os Crias. A forma mais comum e direta de resolver problemas é com os Crias rolando dados, mas não é a única. Um Cria com a Herança do Voo poderia passar por cima de um muro tranquilamente, assim como uma com Sentidos Apurados poderia simplesmente rastrear alguém que estivesse usando um perfume forte e característico. Tudo depende do risco envolvido. Rolagens não são necessárias caso uma rolagem não acarrete uma consequência na história.



GRIOTAGEM

CRIANDO UMA AVENTURA EM MOJUBÁ



Uma aventura geralmente é composta por um ou mais Arcos. Em um Arco existe um começo, meio, fim e objetivos a serem alcançados. Um Arco pode durar uma ou mais sessões. Geralmente os Arcos servem a um objetivo maior, que é a Busca do Quilombo.

♦ Gerador de Arcos – Role 3d6

Um...



Cria



Kiumba



Adzé



Egún Antigo



Chapéu Preto



Orixá Esquecido

Quer...



Um artefato poderoso



Uma pessoa importante



Destruir um Quilombo



Fazer um ritual



Roubar uma Herança



Capturar um Egún

Para...



Ressuscitar



Expulsar



Materializar



Apagar



Ascender



Enfrentar

Então, você decidiu rolar o gerador de Arcos e tirou que **um Orixá esquecido quer um artefato poderoso para ascender**. Como Griô, é seu trabalho juntar isso tudo de maneira que faça sentido.

Um Orixá que perdeu seu poder há milênios no subterrâneo está planejando seu retorno. Ele precisa de um artefato poderoso. Pense aí, algo como uma máscara, uma amulheta, uma lança.

E ele quer esse artefato poderoso para ascender, talvez para voltar ao posto que tinha antes, ou para fazer outras pessoas ascenderem em seu lugar.

Quando tiver o Arco pronto, crie os detalhes como as figurações que aparecem nele, os bairros em que ele se passa e tudo mais.

◆ Gerador de Locais – Role 1d6

Sempre que estiver em dúvida sobre onde uma cena ou Arco se passa, role no gerador de locais. Cada bairro tem seis localidades importantes numeradas de 1 a 6 justamente para isso.



Tenerê, o Deserto



Dergraund, o Subterrâneo



Makossa, o Centro



Rubá, o Rio



Ossaima, a Mata



Orum, o Outro Lado

◆ Gerador de Encontros – Role 2d6

Vai ser muito comum os Crias se locomovendo de um lugar para outro. Quando a viagem ficar muito parada, **role 2D6**:

Início em 1 



Kiumba atrapalhando o caminho



Animal gigante atrapalhando o caminho



Pessoa chata vendendo algo



Pessoa bêbada enchendo o saco



Apresentação musical não tão boa assim



Uma tia acha que alguém do grupo é o sobrinho dela

Mais →

Início em 2



Uma agente do Terno Branco combatendo uma injustiça



Uma Gambiarra que deu errado e explodiu



Acidente no caminho



Cria inexperiente causou uma confusão



Duas gangues se enfrentando



Experimento que fugiu da Faculdade de Mandinga

Início em 3



Um casal discutindo



Um Cria furioso confunde alguém do grupo com um rival



Alguém que é realmente um rival aparece



Um verme do deserto escapou até aqui de alguma forma



O meio de transporte deu problema e parou. Se estiver a pé, você deu sorte



Um espírito aprisionado tenta negociar sua soltura

Início em 4



Um devoto fervoroso dos Orixás aparece



Alguém que poderia estar matando/roubando, mas preferiu estar ali aparece



Um cara falando sobre espiritomoedas e como elas são o futuro



Um grupos de jovens tristes ouvindo músicas tristes



Engrenagens dão um enquadro no grupo



Um homem de terno se aproxima e pede um cigarro

Início em 5



Uma equipe jornalística quer entrevistar o grupo



Um Regata Preta fazendo trabalho de base



Uma criança perdida pede ajuda ao grupo



Uma Yami faz uma revelação chocante para alguém do grupo



Um pássaro gigante pousou nas redondezas



Um gato espiritual muito poderoso está preso numa árvore espiritual mais poderosa aindadela

Início em 6 

Um estudante precisa de ajuda para sua pesquisa de campo



Alguém do grupo é desafiado para uma batalha de rima



Um grupo de Crias se aproxima ameaçadoramente e pergunta de onde vocês são



Uma feira surgiu espontaneamente, bloqueando o caminho



Agentes da Arquiteta estão roubando a brisa

**Encontrando o Andarilho**

Trombar com o Andarilho é sempre uma experiência única. Ele é o tipo de entidade que leva as personagens para viverem aventuras estranhas através do tempo e do espaço. Ele tem o costume de recompensar com Gambiarras incríveis aqueles que o acompanharem.

◆ Gerador de Encruzilhadas

Qual sua Aparência? – Role 2d6

As Encruzilhadas são caóticas na mesma medida em que são fascinantes, e não existem duas iguais. Para saber qual sua aparência, **role 2d6**:

Início em 1 



Costas de uma enorme tartaruga num rio



Deserto de monólitos



Beira de um vulcão em atividade



Ponte sobre um precipício



Fundo de uma ravina



Nas entranhas de uma criatura

Início em 2



Na mente de um Orixá



Lamaçal Verde



Vale dos Ventos Uivantes



Engrenagens de um enorme maquinário



Caverna de cristais brilhantes



Uma escadaria enorme

Início em 3



Um túnel abandonado



Interior de uma pirâmide



Fundo de um lago



Cidadela abandonada



Templo no topo duma colina



Um rio escondido na mata

Início em 4



Galhos de uma árvore gigante



Costas de um Boitatá



Universidade



Cemitério dos Antigos



Ruínas nas nuvens



Mata cinza

Início em 5



Mar de fuligem



Biblioteca das traças



Labirinto de ferro



Casa de espelhos



Feira dos espíritos



Interior de um arranha-céu destruído

Início em 6



Cachoeira reversa



Vale dos raios



Interior de formigueiro



Pátio de estátuas de pedra



Arquipélago alagado



Campo de batalha dos Ancestrais

◆ Gerador de Encruzilhadas

Quem Habita Aqui? – Role 2d6

As Encruzilhadas são lar dos mais diversos tipos de criatura. Para saber quem habita aqui, **role 2D6**:

Início em 1 



Ninguém



Pequenos espíritos dente-de-leão



Versos de uma antiga poesia



Um Mapinguari solitário



Um grupo de robôs



Uma árvore-mãe

Mais →

Início em 2



O espírito das pedras



Um grupo de pessoas perdidas há anos



Ninguém



Grupo de estudiosos



Conselho de Lobos-Guará



Lágrimas do primeiro choro

Início em 3



Manada de elefantes de duas trombas



Seres de sucata



Uma creche de Erês sem cuidador



Ninguém



As Araras fofqueiras



Grupo de estudantes em trabalho de campo

Início em 4



Bibliotecário à procura de livros



Mico-leões-dourados tomando café da tarde



Grupo de rap buscando inspiração pra álbum novo



Humano e espírito em um relacionamento



Ninguém



Caçadores de criaturas mitológicas

Início em 5



Um Quilombo que cortou relações com o mundo de fora



Espíritos de festa comemorando algo



Hienas risonhas



Botos cor de rosa



Um clã de Adzés



Ninguém

Início em 6



Um Cria que não controla os poderes



O som de animais brigando



A manifestação da tristeza



Espíritos digitais que se libertaram de seu computador



Ninguém



O Andarilho (mas está só de passagem)

CAPÍTULO

ADVERSÁRIOS



Mais cedo ou mais tarde, Crias entrarão em conflito com seres de Mojubá. Talvez um outro Cria com uma agenda diferente, talvez um perigoso Kiumba com facas no lugar das mãos. Adversários nem sempre são vilões, mas vilões são sempre Adversários.

◆ Dificuldade

Cada adversário tem um número de dificuldade, representando o valor que os Crias devem tirar para conseguir feri-lo. Caso falhem, os Crias marcam uma Caixa de Condição para representar o contra-ataque do Adversário.

◆ Dano

Sempre que um Cria falhar em um teste que envolva diretamente o Adversário, ele vai marcar uma Caixa de Condição.

◆ Condições

Os Adversários têm Condições, assim como os Crias. Um Adversário fraco tem de uma a duas Caixas de Condição, enquanto um Adversário poderoso pode ter cinco ou seis. Fica a critério do Griô decidir a força de um Adversário. Numa situação em que o inimigo final seja o Corpo Seco, ele provavelmente vai ter cinco, enquanto em outra em que ele seja o apenas um capanga, pode ter duas.

As Condições dos Adversários não têm especificação como é o caso dos Crias. São apenas Condições genéricas que podem ser criadas de acordo com a situação.

◆ Habilidades

Cada Adversário tem um conjunto diferente de habilidades, que são coisas únicas que eles fazem.

◆ Criando Adversários

Criar Adversários em Mojubá é muito simples. Tome inspiração em alguma criatura folclórica que você ache bem bacana. Depois escolha o valor da dificuldade. Valores como 6 são fáceis. Já 9 são médios, e, finalmente, 12 são difíceis. Escolha os instintos da criatura para nortear você. Um Saci, por exemplo, teria instintos de fazer travessuras e causar um vendaval. Dê também uma ou duas Habilidades únicas. Um Javali Gigante teria como habilidade Atropelar e Pisotear.

Caso precise construir um adversário rapidamente, dê a ele duas Condições e uma arma como garras ou lanças, além do Instinto "atrapalhar os Crias". Esse inimigo genérico representa muito bem um oponente em Mojubá.

◆ Engrenagens **Dificuldade: 10**

São membros da guarda da cidade. Essa força policial não mede esforços para cumprir ordens. Seus instintos são: cumprir ordens até o fim, atacar de forma ordenada, usar manobras de combate e usar a Herança do metal para suprimir, conter e locomover.



Habilidades

- ◆ **Cabos Metálicos:** Engrenagens usam cabos metálicos acoplados nas armaduras para saltar pelos prédios da cidade.
- ◆ **Herança:** Engrenagens possuem a Herança do magnetismo, usando cabos, vigas e automóveis em seu favor.
- ◆ **Grito de Autoridade:** a população de Mojubá sabe que os Engrenagens não são brincadeira. Eles são capazes de dispersar multidões com apenas um grito e também fazer com que revelem informações.

◆ Chapéu Preto **Dificuldade: 8**

Cultistas do Orixá esquecido, esses fanáticos tentam trazer seu Deus de volta para a Terra. Seus instintos são: Berrar cânticos ao Esquecido, Voar com poderes de Fumaça e Atacar em grupo.

Habilidades

- ◆ **Voo:** um Chapéu Preto pode transformar a metade inferior do seu corpo em fumaça para voar.
- ◆ **Sufocar:** Chapéus Pretos mais experientes conseguem controlar sua fumaça para preencher um local ou sufocar alguém.

◆ Adzé **Dificuldade: 11**

Esses seres vampirescos têm os braços longos como bichos-preguiça, a cara pontuda e comprida, como se fosse uma máscara, e dentes enormes. Podendo assumir uma forma humana quando quiserem, possuem tramas espalhadas por toda Mojubá e usam burocracia, poder financeiro e influência para se manter na alta sociedade. Encontrar um desses não é nada agradável. Seus instintos são: usar a burocracia para se tornar intocável, sugar o Axé de suas vítimas, fazer monólogos e fugir de situações desvantajosas virando um mosquito grande.



Habilidades

- ◆ **Vampirismo:** o Adzé é capaz de sugar 2 de Axé de alguém e curar uma Condição que tenha sofrido.
- ◆ **Hipnose:** o Adzé usa de padrões luminosos para hipnotizar alguém. A próxima ação que a pessoa tomar será escolhida pelo Adzé.
- ◆ **Memórias Ruins:** o Adzé é capaz de criar memórias ruins na cabeça de alguém, atacando a mente.
- ◆ **Lâminas:** Adzé ataca com as suas mãos laminadas. Se a vítima for morta dessa forma, volta como um morto-vivo

◆ **Corpo Seco** **Dificuldade: 7**

Amaldiçoado pelos Orixás, este morto-vivo está condenado a andar para sempre na tentativa de tapar o vazio de seu peito. Seus instintos são: perambular e amaldiçoar.

Habilidades

- ◆ **Macular:** o Corpo Seco deixa uma pessoa Maculada.



◆ Pássaro Negro **Dificuldade: 14**

Essa mistura colossal de urubu com carcará é rara e extremamente perigosa. Suas asas provocam raios, seu grito provoca medo, e seu vislumbre provoca loucura. Dizem que ele tem relação com as Yami. Outros dizem que ele próprio é um Orixá. Seus instintos são: trazer a destruição, causar tormentas com o bater de suas asas, ser arauto do fim e ter medo de flechas.

Habilidades

- ◆ **Tempestade:** o Pássaro Negro é capaz cobrir toda Mojubá numa horrível tempestade.
- ◆ **Loucura:** o Pássaro Negro deixa louco todos aqueles que o veem pela primeira vez.
- ◆ **Nuvem de Marimbondos:** o Pássaro Negro cospe uma enorme nuvem de marimbondos, vespas e outros insetos.
- ◆ **Mortos-vivos:** O Pássaro Negro é capaz de trazer todas as almas daquele que matou para que lutem a seu lado.

◆ Chibamba **Dificuldade: 9**

Uma enorme máscara dotada de braços e pernas e uma grande juba de folhas de bananeira. Um Chibamba pode invadir sonhos e se alimentar deles. Estas criaturas geralmente nascem dos pesadelos de um Orixá e acabam se materializando no mundo. Não são malignas, só estão esfomeadas. Seus instintos são: cantar desafinado, dançar fora do ritmo, tentar fazer amigos e devorar sonhos.



Habilidades

- ◆ **Canção de Ninar:** o Chibamba pode fazer qualquer criatura dormir com suas canções.
- ◆ **Devorar Sonhos:** o Chibamba é capaz de invadir os sonhos de alguém e devorá-los, geralmente causando pesadelos no lugar. Caso o Chibamba devore um pesadelo, este se torna extremamente perigoso.
- ◆ **Medos:** o Chibamba que devorou um pesadelo é capaz de usar medos profundos para atacar.

◆ Cria **Dificuldade: 9**

São aqueles tocados pelos Orixás e, por isso, têm capacidades incríveis. Porém, um Cria pode se corromper. Influenciados por algum Kiumba ou simplesmente por não saber usar corretamente seus poderes, Crias podem ser perigosos. Seus instintos são: Causar dano sem querer e usar o poder de forma perigosa.

Habilidades

- ◆ **Herança:** o Cria usa sua Herança, geralmente associada a um elemento.

◆ Capelobo **Dificuldade: 9**

Áreas de mata fechada são protegidas por essa criatura que tem cabeça de Tamanduá, corpo de gente e garras de Onça. Alimentam-se de criaturas pequenas e atacam Caçadores. Nada agradável. Seus instintos são: emitir sons guturais, espreitar na mata e atacar aqueles que desrespeitam a floresta.

Habilidades

- ◆ **Língua:** o Capelobo é capaz de esticar sua língua até 5 metros para capturar suas vítimas.
- ◆ **Brado:** o Capelobo pode emitir um som ensurdecedor, capaz de quebrar vidraças e baquear quem escuta.
- ◆ **Garra:** o Capelobo tem garras afiadíssimas, capazes de cortar metal.

◆ Soldado da Barca **Dificuldade: 9**

Perigosos, intolerantes e bem treinados, essa corja é focada especialmente em combater poderes relacionados ao Axé. Usam armas e estilos antigos de luta para anular Heranças e poderes de Egúns. Seus instintos são: atacar onde dói e neutralizar

Habilidades

- ◆ **Bloqueio de Axé:** o soldado bate nos pontos certos, impossibilitando o uso de Axé por um turno.
- ◆ **Bastão de Choque:** esse bastão paralisa a vítima por um turno.
- ◆ **Egún Treinado:** um Egún que foi extremamente torturado a ponto de obedecer cegamente ao Soldado. Tem uma Caixa de Condição, pode morder e usar garras.

◆ **Kiumba** **Dificuldade: 10**

Kiumbas são a manifestação de tudo de ruim que existe em Mojubá. Medo, fome, tristeza e outros sentimentos negativos são responsáveis por criar esses éguns malignos. Causam todo tipo de problema, desde parar o trânsito até destruição de prédios. Seus instintos são: consumir, causar o caos e corromper.



Habilidades

- ◆ **Solidão:** o Kiumba transporta a si e a uma pessoa para outra dimensão, de forma semelhante ao Iní dos Crias.
- ◆ **Raiva:** o Kiumba é implacável e possui mais 1 Caixa de Condição.
- ◆ **Medo:** o Kiumba causa pavor numa vítima, deixando-a paralisada.
- ◆ **Fome:** o Kiumba retira 2 pontos de Axé de uma vítima.
- ◆ **Tristeza:** o Kiumba diminui em 1 o valor de um atributo da vítima até ser derrotado.
- ◆ **Ganância:** o Kiumba rouba alguma característica da vítima (personalidade, Herança, Atributos).

As habilidades dos Kiumba funcionam de maneira diferente. Sorteie qual habilidade ele possui e use-a. Eles também possuem outra habilidade baseada na emoção que são provenientes.

◆ Características de Kiumba – Role 3d6

Forma



Animal



Humanoide



Disforme



Elemental



Múltipla



Totalmente Humana

Emoção



Solidão



Raiva



Medo



Fome



Tristeza



Ganância

Habilidades



Fogo/Lava



Raio/
Tempestade



Sangue/Carne



Garra/Armas



Magnetismo/
Telecinese



Água/ Gelo

**OBRAS PARA
SE INSPIRAR**

◆ Livros

Caçador Cibernético da Rua 13,

por Fábio Kabral

Bruxa Akata,

por Nnedi Okorafor

Encantarias: Contos de uma Amazônia Futurista,

por Carol Peace e outros.

Saga Mistborn,

por Brandon Sanderson

Sankofia: Breves Histórias sobre Afrofuturismo,

por Lu Ain-Zaila – Luciene e Luciene Ernesto

◆ Animações

Samurai Champloo (2005),

por Shinji Obara

Toda a estética de Majubá tem como base o Samurai Champloo. Os painéis que parecem capas de vinil e a trilha sonora de Nujabes foram os pontos de partida para a criação do jogo.

Jujutsu Kaisen (2018),

por Gege Akutami

Avatar: A Lenda de Aang (2005) e Avatar: A Lenda de Korra (2012),

por Bryan Konietzko e Michael Dante DiMartino

Naruto (1999),

por Masashi Kishimoto

Cowboy Bebop (1998),

por Keiko Nobumoto

Yasuke (2021),

por Satoshi Okunishi

◆ **Quadrinhos/Mangás**

Dorohedoro,

por Q Hayashida

Talvez a maior inspiração para o cenário de uma cidade gigante onde tudo acontece tenha vindo daí.

Rei de Lata,

por Jefferson Ferreira

Homem-Aranha (Miles Morales),

por Brian Bendis

◆ Álbuns

Your Queen is a Reptile,

de Sons of Khemet

Crônicas da Cidade Cinza,

de Rodrigo Ogi

Lógos,

de Nill

Gore,

de Louis and the Yakuza

Trust in The Life force of The Deep Mystery,

de The Comet is Coming

◆ RPGs

Jadepunk,

por Ryan M. Danks, Jacob Possin e Mike Olson

Karyu Densetsu,

por Thiago Rosa e Nina Bichara

Áureos RPG,

por Reynaldo Cruz Barochelo Junior

Blades in The Dark,

por John Harper

Kalymba RPG,

por Daniel Pirraça

Fate System,

por Fred Hicks and Rob Donoghue

Electric Bastionland,

por Chris McDowall

Nova Ifé,

por Raphael Lima

Hitodama,

por Alexsander Silva

Avatar Legends,

por Magpie Games

◆ Sobre a tipografia

A tipografia utilizada por todo o livro é a Londrina Solid, criada pelo designer Marcelo Magalhães para tentar representar a tipografia informal presente nas ruas de São Paulo. Atualmente a fonte está em código aberto na Biblioteca da Google com mais outros 3 estilos.